

ТАЙНЫ КАРТОЧНОЙ ИГРЫ



СЕНСАЦИОННЫЯ РАЗОБЛАЧЕНІЯ ВСѢХЪ НОВѢЙШИХЪ
ШУЛЕРСКИХЪ ПРИЕМОВЪ И КЛУБНОЙ ОРГАНИЗАЦІИ.



2005347192

С.-ПЕТЕРБУРГЪ.

— Типографія Т-ва «Народная Польза», Коломенская ул., соб. д. 39.

1909.

О Г Л А В Л Е Н І Е.

	СТР.
Вступленіе	5
I. Клубы-притоны и ихъ организація	7
II. Клубная игра «Макао»	21
а) Арапы и ихъ приемы	28
б) Шулерскіе приемы	35
III. Игра «Экарте»	47
а) Шулерскіе приемы	48
IV. «Баккара»	52
а) Шулерскіе приемы при игрѣ «Баккара»	63
V. Желѣзная дорога. (Baccara chemin de fer)	81
VI. Марсельская школа. Рисунки, иллюстрирую- щіе воровскіе приемы французскихъ крупье	89
а) какъ обкрадываютъ крупье игроковъ	100
VII. Заключение объ игрѣ Баккара	107
VIII. Накладка и смѣнка	111
а) игра на мѣшокъ	113
IX. Игра «Штоссъ»	114
а) игра на «Кольцо»	118
б) игра въ штоссъ съ наклейнымъ очкомъ	118
в) шулерскій карточный столъ	119
X. Игра «Око»	119
а) счетъ очковъ	120
XI. Винтъ и преферансъ	121
а) игра на телеграфъ или сигналы	123
XII. Какъ и съ кѣмъ работаютъ шулера, составители и «свои люди»?	124
а) составленіе шулерской игры	126
б) доли. «Заглазныя доли».	128

в) мельницы или огонекъ	129
г) о шулерахъ-исполнителяхъ	130
д) шулера-доносчики	131
е) шулерская игра въ гостинницахъ, рестора- нахъ и трактирахъ	132
ж) спускъ	133
з) какія должны быть игральныя карты, чтобы шулера-исполнители не могли бы примѣнять свои шулерскіе приемы?	134
XIII. Лексиконъ шулерскихъ словъ	136
XIV. Что-же дѣлать?	139
XV. Заключение	153
XVI. Перечень употребительныхъ игръ въ Россіи	159
XVII. Краткая исторія возникновенія картъ и кар- точной игры въ Европѣ	161
XVIII. Суевѣрная таблица счастливыхъ дней для игры	213

Приложеніе. Рисунки неуязвимыхъ анти-шулерскихъ картъ, въ которыя шулера-исполнители не могутъ примѣнять своихъ шулерскихъ приемовъ.

ВСТУПЛЕНІЕ.

Волна карточного азарта, захлестнувшая русское общество, по преимуществу столичное, не уменьшает своей силы, несмотря на серьезную борьбу, которую ведет администрація съ этимъ общественнымъ недугомъ.

Кромѣ такъ называемыхъ «клубовъ» новѣйшей формациі, т. е. легализированныхъ игорныхъ притоновъ, продолжаютъ процвѣтать въ столицахъ частные игорные притоны, извѣстные подъ кличкой «мельницы», «огоньки» и т. д.

Что касается до частныхъ игорныхъ притоновъ, то борьба съ ними весьма проста: административная власть преслѣдуетъ содержателей такихъ притоновъ и налагаетъ на нихъ или крупные штрафы, или подвергаетъ аресту содержателей. Однако, и въ борьбѣ съ этими паразитами азарта бываетъ весьма затруднительно накрыть ихъ съ поличнымъ, такъ какъ ежедневно квартиры, гдѣ происходятъ эти карточные «радѣнія», мѣняются, также какъ мѣняются и содержатели притоновъ, и полиціи весьма трудно услѣдить за ними.

Что касается до борьбы съ азартомъ въ клубахъ, то эта борьба нѣсколько сложнѣе. Клубы открываются на основаніи временныхъ правилъ о союзахъ и собраніяхъ, ВЫСОЧАЙШЕ утвержденныхъ 4-го Марта 1906 года. Въ мѣстностяхъ, гдѣ существуютъ градоначальства, вопросъ о легализаціи собраній рѣшаетъ «городское по дѣламъ объ обществахъ присутствіе», а въ губерніяхъ—«губернское присутствіе». Порядокъ легализаціи обществъ чрезвычайно простъ и, въ большинствѣ случаевъ, обращается лишь особенное вниманіе на цѣль собранія. Поэтому собраніе, преслѣдующее по уставу цѣли филантропическія, національныя, спортивные, артистическія, разрѣшается легко и, прикрываясь флагомъ устава, становится притономъ азарта. Отъ времени до времени на эти собранія обрушивается административный гнѣвъ и въ нихъ прекращаются собранія для игры, или совсѣмъ прекращается дѣятельность такого общества. Но,

вмѣсто закрытыхъ клубовъ, появляются, нерѣдко даже въ томъ же помѣщеніи, новые клубы, т. к. открытіе такого рода клуба особыхъ препятствій не представляетъ и у клубныхъ антрепренеровъ всегда имѣется готовый запасной уставъ на всякій случай.

Въ періоды особенно строгихъ гоненій на клубы-приюты начинаютъ раздаваться вопли противъ произвола властей, закрывающихъ клубы одной категоріи и оставляющихъ благоденствовать такъ называемые «старые клубы». Дѣйствительно, съ перваго взгляда, въ дѣйствіяхъ власти какъ будто отсутствуетъ послѣдовательность: если азартная игра приноситъ вредъ обществу, то почему она не прекращается повсемѣстно, а сохраняется въ нѣкоторыхъ клубахъ.

Усматривающіе такую непослѣдовательность дѣйствій забываютъ, что администрація не въ силахъ и не въ правѣ налагать путы на человѣческія страсти, но *обязана* лишь, во имя общественнаго благополучія, предотвращать злоупотребленія на почвѣ страстей. Азартная игра не страшна, когда ведется въ средѣ людей, не видящихъ въ игрѣ единственное средство легкаго обогащенія; азартная игра не страшна до тѣхъ поръ, пока улица не двинулась въ дома азарта и пока неимущіе люди не вкусили плодовъ отъ древа легкой наживы. Наконецъ, не страшна азартная игра до тѣхъ поръ, пока въ среду игроковъ не проникли паразиты азарта и не внесли горе и несчастіе въ среду малодушныхъ игроковъ.

Слѣдствіемъ «свободы азарта» является неизбѣжно ростъ преступности, семейныя драмы и неурядицы, самоубійства, расшатываніе нравственныхъ устоевъ и т. д.

Вотъ съ чѣмъ борется власть, и жизнь дала намъ уже много примѣровъ, когда азартъ губилъ людей и цѣлыя семейства.

Цѣль настоящей книги—раскрыть глаза массѣ игроковъ на тѣ преступныя злоупотребленія, которыя творятся въ капищахъ азарта, и предохранить многихъ, слишкомъ довѣрчиво относящихся къ игрѣ, отъ грустныхъ послѣдствій такой довѣрчивости.

Въ этой книгѣ, по возможности, собраны всѣ секретныя приемы, практикуемые шуллерами и иными паразитами азарта.

I. КЛУБЫ-ПРИТОНЫ И ИХЪ ОРГАНИЗАЦІЯ.

Начиная съ 1905 года, развитіе клубовъ-притоновъ достигло громаднѣхъ размѣровъ. Этому благопріятствовало много обстоятельствъ, среди которыхъ надо признать однимъ изъ главныхъ упрощеніе порядка для открытія обществъ и собраній, а также ту повышенную нервность, которую переживало общество въ указанный переходный періодъ времени. Какъ извѣстно, въ такіе періоды политическихъ и общественныхъ пертурбацій, всегда появлялись во множествѣ лица, которыя ставили своей цѣлью эксплуатацію человѣческихъ страстей. Азартъ является той страстью, которую легче всего эксплуатировать. И это прекрасно поняли г.г. предприниматели, устраивавшіе клубы-притоны, гдѣ имъ удавалось легко утилизировать для своего личнаго обогащенія страсть другихъ къ легкой наживѣ.

Для организаціи каждого клуба-притона требовался извѣстный декорумъ, дабы вселить будущимъ посѣтителемъ увѣренность въ солидности и серьезности предпріятія. Для клуба-притона, именуемаго официально «собраніемъ», или «обществомъ», требовались, прежде всего, «учредители», которые подписали-бы заявленіе и уставъ.

Согласно ст. 21 временныхъ правилъ 4 Марта 1906 г. въ уставѣ должны быть указаны: а) названіе общества, его цѣль, раіоны и способы его дѣятельности; б) имена, отчества, фамиліи, званія и мѣстожительства его учредителей; в) порядокъ вступленія и выбытія членовъ; г) размѣръ членскихъ взносовъ и порядокъ уплаты ихъ; д) составъ правленія, ж) порядокъ веденія отчетности и з) порядокъ измѣненія устава.

Статья 6-я тѣхъ же правилъ гласить: «воспрещаются общества, преслѣдующія цѣли, противныя общественной нравственности или воспрещенныя уголовными законами» и т. д.

Несмотря на точный смысл вышеприведенной статьи 6-й временныхъ правилъ, организовывались «общества», преслѣдующія цѣли, явно противныя общественной нравственности и воспрещенныя уголовнымъ закономъ, т. е. общества, ставившія себѣ главной цѣлью азартныя карточные игры. Эта основная цѣль прикрывалась ширмами профессиональных задачъ общества.

Такой мистификаціи способствовалъ прежде всего составъ учредителей, подписавшихъ уставъ и заявленіе. Если общество было спортивное, то и учредители были спортсмены; если это было собраніе артистическое, художественное, литературное, то и учредители оказывались артисты, художники или литераторы. Въ уставѣ клуба, среди описанія различныхъ профессиональных задачъ, мимоходомъ упоминалось о «разрѣшенныхъ играхъ», а въ перечисленіи статей доходовъ, упоминалось о «доходахъ отъ карточныхъ игръ». Неизбѣжно главной пружиной въ организаціи такого «собранія» являлся какой-нибудь капиталистъ-предприниматель, или «клубный антрепренеръ». Онъ создавалъ уставъ, онъ его проводилъ, находилъ учредителей, созывалъ первое собраніе и т. д.

Для перваго общаго собранія антрепренеръ искалъ членовъ изъ своихъ людей, нерѣдко дѣлая за нихъ первоначальные членскіе взносы. На первое собраніе собиралось обыкновенно человекъ 15—20 своихъ людей, которые выбирали изъ своей среды нѣсколько старшинъ или *директоровъ*, заранѣе намѣченныхъ для избранія. Обыкновенно въ числѣ старшинъ оставлялись два или три учредителя, дабы сохранить за собраніемъ профессиональный характеръ; однако, большинство старшинъ оказывались своими людьми, сохранялся на ихъ сторонѣ перевѣсъ при рѣшеніи вопросовъ голосованіемъ и они оставались фактическими владѣльцами положенія. Послѣ такого подбора директоровъ, *совѣтъ* заключалъ съ предпринимателемъ арендный или иной договоръ, отдавая ему за его «рискъ» едва ли не всѣ доходы и сохраняя небольшую часть для себя и какихъ-нибудь профессиональных задачъ общества. Особымъ успѣхомъ со сто-

роны арендатора считалось уловить въ число учредителей клуба-притона какого-нибудь генерала, князя или барона.

Въ такомъ случаѣ этотъ клубъ получалъ преимущество передъ своими конкурентами и, нужды нѣтъ, что онъ посѣщался тѣми же отбросами общества, онъ получалъ кличку «великосвѣтскаго». Распространялись слухи о трудности доступа въ этотъ притонъ, о крупной игрѣ, объ избранномъ обществѣ, которое тамъ собирается и другія небылицы, которыя служили приманкой для игроковъ.

Весьма часто любители клубныхъ антрепризъ находили болѣе для себя удобнымъ войти въ соглашеніе съ уже существующими обществами, нежели создавать новый уставъ. Удобство состояло въ томъ, что уставъ былъ старымъ, т. е. дозволеннымъ до періода явочнаго порядка открытія обществъ и потому казался болѣе солиднымъ. Въ видѣ примѣра можно привести уставъ «С.-Петербургскаго Драматическаго Кружка», утвержденный въ 1894 году; объ этомъ кружкѣ въ теченіе 11-ти лѣтъ ничего не было извѣстно, такъ какъ онъ едва ли функционировалъ; слава его началась съ 1905 года, когда онъ были сданъ въ аренду одному клубному антрепренеру, снявшему для «собраній» большое помѣщеніе и, установившему тамъ азартную игру. Уставъ этого кружка въ высшей степени характеренъ для опредѣленія той беззапѣтливости, съ которой измѣняются первоначальныя задачи обществъ, продавшихся антрепренерамъ. Въ § 1 этого устава указаны весьма симпатичныя цѣли кружка, среди которыхъ, конечно, не упоминаются карточные игры, а, въ заключеніи указывается одна изъ цѣлей: «проводить время въ семейномъ кругу». Кто бывалъ въ этомъ клубѣ, тотъ знаетъ, сколь мало посѣтители, а, особенно, посѣтительницы этого клуба подходили подъ понятіе, связанное съ представленіемъ о «семейномъ кругѣ». Въ § 24 устава того же кружка упоминается, что «въ кружкѣ дозволяются всѣ игры, кромѣ азартныхъ, или такихъ, о воспрещеніи которыхъ въ общественныхъ собраніяхъ состоялось правительственное сообщеніе». Между тѣмъ въ кружкѣ, за все время его существованія на содержаніи у арендатора, велась исключительно азартная игра и, если мы не ошибаемся, не было даже помѣщенія для игры въ коммерческія игры. Не наша цѣль вдаваться въ частные вопросы о ненормальномъ существованіи того или другого клуба и, если мы сообщили

вымѣтки изъ устава драматическаго кружка, то лишь для иллюстраціи того страннаго направленія, которое имѣла пресловутая «борьба съ азартомъ» и тѣхъ пріемовъ, которые примѣнялись корыстными арендаторами для сокрытія истинныхъ цѣлей клубовъ.

Обыкновенно старшины или директора находятся на жалованіи у арендаторовъ и являются слѣпыми исполнителями его желаній. Кромѣ жалованія они получаютъ плату за дежурства, которая въ разныхъ клубахъ колеблется между 10 и 25 рублями за вечеръ. На обязанности дежурнаго старшины лежитъ проведеніе въ клубъ гостей, не имѣющихъ знакомыхъ среди членовъ; для этой цѣли у дежурнаго старшины имѣется въ карманѣ запасъ рекомендательныхъ карточекъ, а въ нѣкоторыхъ клубахъ при входѣ лежатъ бланки для «заявленій», на которыхъ и росписываются гости; затѣмъ эти бланки относятся въ контору, гдѣ ихъ подписываетъ дежурный старшина, т. е. иначе говоря, рекомендуетъ гостей, не выдавъ ихъ даже въ лицо. Этотъ порядокъ записи гостей, практиковавшійся въ періодъ клубной вакханаліи, какъ будетъ объяснено ниже, теперь нѣсколько измѣненъ въ виду настойчивыхъ требованій администраціи, но въ основѣ своей остается въ прежнемъ положеніи. Дежурный старшина слѣдитъ за порядкомъ въ клубѣ, разъясняетъ недоразумѣнія, могущія возникнуть за карточнымъ столомъ и, послѣ закрытія клуба, провѣряетъ кассу, т. е. производитъ счетъ входнымъ деньгамъ, штрафамъ и считаетъ деньги, собранныя въ кружкахъ. Всѣ счета скрѣпляются его подписью.

Кромѣ того, въ клубѣ, имѣющемъ антрепренера, неизбѣжно находится «управляющій», т. е. лицо, отстаивающее интересы арендатора. Если для нормальной стороны дѣла необходима подпись дежурнаго старшины на всѣхъ счетахъ и конторскихъ книгахъ, то также необходимъ и зоркій глазъ управляющаго для огражденія интересовъ арендатора.

Роль управляющаго въ клубѣ однородна съ ролью дежурнаго старшины, присутствіе котораго въ клубѣ, однако, необходимо для официальныхъ надобностей.

Управляющимъ обыкновенно является «свой человекъ», изъ бывшихъ игроковъ, который хорошо знаетъ игорный міръ и его темныя стороны; это лицо, освѣдомленное обо всѣхъ явленіяхъ клубной жизни, знающее оборотную сто-

рону каждой карточной игры, и, непременно, любимое известным классом игроков. Игроков можно переманить въ новый клубъ лишь при условіи, если будетъ приглашенъ опытный управляющій; за нимъ, какъ бараны, придутъ игроки, зная, что онъ окажетъ всегда нужное содѣйствіе до выдачи денегъ изъ кассы включительно. Управляющій служитъ фильтромъ для игроковъ, онъ не допускаетъ въ клубъ нежелательный элементъ и, часто, пользуясь такимъ положеніемъ, приводитъ гостей, почему нибудь для него выгодныхъ. Съ достовѣрностью можно сказать, что шуллеръ попадаетъ въ клубъ лишь съ согласія управляющаго. При открытіи новаго клуба, обыкновенно, переманивается управляющій изъ другого, уже имѣющаго обширную кліентуру. Съ собой управляющій приноситъ и списокъ посѣтителей стараго клуба. Эта книга чрезвычайно важна для начала, такъ какъ по ней рассылаются приглашенія на открытіе и въ теченіе нѣкотораго времени, пока не опредѣлился свой кругъ посѣтителей, по тѣмъ же адресамъ рассылаются разные клубныя повѣстки и извѣщенія.

По общепринятому порядку открытіе игорнаго притона обставляется большой торжественностью. Арендаторъ склоняетъ учредителей привезти на открытіе ихъ знакомыхъ, объѣзжаетъ лицъ такъ или иначе прикосновенныхъ къ флагу общества, подъ которымъ скрывается притонъ, рассылаетъ своихъ людей по другимъ клубамъ, звонитъ объ открытіи новаго и т. д. Въ день открытія—бесплатный обѣдъ или ужинъ для всѣхъ приглашенныхъ; въ расходахъ арендаторъ никогда не стѣсняется, такъ какъ, что значать сотни рублей, затраченныхъ за открытіе, въ сравненіи съ тѣми доходами, которые предвидятся въ ближайшемъ будущемъ. За обѣдомъ, конечно, произносятся подобающіе тосты о задачахъ общества и восхваляется энергія лицъ, не щадившихъ силъ, чтобы создать его. Если общество идетъ подъ флагомъ артистическаго, то послѣ обѣда неизбеженъ концертъ или что-нибудь въ этомъ родѣ, наглядно показывающее присутствующимъ, что задачи искусства стоятъ здѣсь на первомъ планѣ. Послѣ разѣзда почетныхъ гостей, если таковые почтили открытіе своимъ присутствіемъ,—общество приступаетъ уже къ своимъ прямымъ обязанностямъ. Начинается игра. Въ этотъ день арендаторъ самъ или при посредствѣ кого-нибудь изъ своихъ людей, начинаетъ крупную игру,

закладывая отвѣтный банкъ и не ограничивая ставокъ. На другой день изъ устъ въ уста будутъ передаваться преувеличенные слухи о крупной игрѣ въ новомъ клубѣ, свои люди въ другихъ клубахъ будутъ болтать, что банкometу не везло, что по всѣмъ примѣтамъ *раздача* пойдетъ нѣсколько дней, что они сами выиграли сотни и тысячи и т. п. Такъ создается первоначальный успѣхъ притона и дальнѣйшая его дѣятельность идетъ, какъ заведенная машина по опредѣленному трафарету.

Особое значеніе въ игорномъ притонѣ послѣ старшинъ, арендатора и управляющаго, имѣетъ еще карточникъ. Этотъ послѣдній въ отличіе отъ управляющаго рѣдко когда находится у арендатора на жалованіи, чаще онъ пользуется опредѣленнымъ процентомъ со сборовъ, взимаемыхъ въ карточныхъ комнатахъ, т. е. съ денегъ, получаемыхъ съ игроковъ за карты и собираемыхъ въ спеціальныя кружки, называемыя на жаргонѣ «грабиловками».

Карточникомъ никогда не бываетъ въ клубѣ-притонѣ лицо новое; приглашаются обыкновенно карточники изъ другихъ клубовъ, имѣющихъ опредѣленный кругъ посѣтителей; такъ какъ трудно взять карточника съ уже насѣженного мѣста, то, обыкновенно, переманивается въ новый клубъ изъ стараго помощникъ карточника, который съ такимъ переходомъ получаетъ повышеніе и самъ нанимаетъ себѣ помощника. Карточникъ, кромѣ одного или двухъ помощниковъ, имѣетъ еще цѣлый штатъ имъ самимъ оплачиваемой прислуги, одѣтой въ однообразные костюмы, которая толчется въ игорныхъ комнатахъ и къ буфету отношенія не имѣетъ. Обыкновенно такая прислуга набирается изъ смышленныхъ мальчиковъ-подростковъ, которые проходятъ слишкомъ хорошую школу при игорныхъ столахъ, чтобы впослѣдствіи достигнуть высшихъ степеней. Обязанность карточника состоитъ въ томъ, чтобы подать карты, запечатанныя бандеролью клуба, со штемпелемъ клуба на тузѣ червей, собрать по два или по три рубля съ четырехъ игроковъ, занимающихъ мѣста за столомъ и выдать имъ установленнаго образца квитанціи. Въ каждомъ клубѣ карточникъ является кромѣ того ростовщикомъ-благодѣтелемъ для игроковъ, такъ какъ снабжаетъ проигравшихся деньгами. Естественно, что помощь имъ оказывается лишь *вѣрнымъ людямъ*, аборигенамъ клуба, ведущимъ крупную игру или умѣющимъ

въ тяжелыя минуты поправить свои дѣла съ помощью какой-нибудь комбинаціи. За свой кредитъ карточникъ получаетъ при отдачѣ денегъ крупныя *на чай*, и эти прибавки съ избыткомъ покрываютъ суммы, пропадающія за неаккуратными должниками. Въ клубахъ-притонахъ роль карточника особенно цѣнится арендаторомъ и администраціей, такъ какъ, ссуды, выдаваемые имъ игрокамъ, заманиваютъ послѣднихъ и увеличиваютъ азартъ, возбуждая у проигравшихся надежду отыграться на занятыя деньги. Если должникомъ карточника явился случайный посѣтитель клуба, то, естественно, что, придя на другой день для отдачи денегъ, онъ принесетъ съ собою еще и деньги для игры. Такъ приучаются къ клубу пижоны. Если же пижонъ интересный и крупный, то ему ссужаютъ деньги или кассиръ, съ молчаливаго согласія заправиль клуба, или же самъ арендаторъ. Часто случается, что карточникъ въ клубѣ, гдѣ наступило въ силу какихъ-нибудь причинъ временное затишье, самъ начинаетъ принимать участіе въ игрѣ. Для этой цѣли онъ намѣчаетъ какого-нибудь арапа, извѣстнаго своей удачной игрой и вступаетъ съ нимъ въ соглашеніе; онъ даетъ арапу деньги на игру, слѣдитъ за его движеніями, на случай, если тотъ пожелаетъ утаить выигранныя деньги, и дѣлаетъ ему незамѣтные знаки для прекращенія игры. Арапъ безпрекословно слушается карточника, такъ какъ такое довѣріе арапу очень выгодно; хотя въ случаѣ проигрыша онъ обязанъ отдать карточнику половину, однако, это условіе ему не страшно; онъ, проигранной половины не платитъ, въ увѣренности, что карточникъ не обратится къ другому арапу, дабы не пошелъ говоръ по клубу, а записываетъ эту половину на долгъ. Съ выигрыша происходитъ дѣлжка пополамъ, конечно, въ какой-нибудь отдаленной комнатѣ, дабы въ клубѣ не замѣтили ихъ отношеній.

Въ нѣкоторыхъ клубахъ-притонахъ имѣются еще такъ называемые *клубные агенты*; эти агенты вербуются изъ числа «своихъ людей», иногда получаютъ мѣсячное жалованіе, иногда же поштучно съ cadaго приведеннаго пижона. Агенты хорошо одѣваются, бываютъ въ театрахъ и дорогихъ ресторанахъ, заводятъ тамъ знакомства съ пижонами и вводятъ ихъ въ свой клубъ. Мода на агентовъ пошла съ того времени, какъ въ нѣкоторыхъ клубахъ завели игру въ *баккара*, подъ руководствомъ опытныхъ французовъ. Во фран-

цузскихъ клубахъ агенты (demi-sel) имѣютъ большое значеніе, какъ мы объяснимъ ниже въ главѣ о баккара, и это нововведеніе перенеслось и на русскую почву. Если въ клубѣ и нѣтъ официальныхъ агентовъ, то всегда имѣется нѣсколько своихъ людей, которые исполняютъ для клуба разнообразныя порученія и иногда бываютъ весьма полезны, такъ какъ не сидятъ безвыходно въ клубѣ, а бѣгаютъ по городу, прислушиваются къ сплетнямъ, приносятъ въ клубъ новости, предупреждаютъ о грозящей опасности въ видѣ полицейскаго обхода и т. д. Такіе люди незамѣнимы для клуба, и клубъ поэтому оказываетъ имъ со своей стороны содѣйствіе и помощь: ссужаетъ деньги, слагаетъ штрафы, буфетные долги и т. д.

Необходимостью для клуба-притона является имѣть такого человѣка, который бы предупреждалъ своевременно о грозящемъ обходѣ, дабы можно было принять соотвѣтствующія мѣры. Кромѣ такого человѣка, въ каждомъ клубѣ-притонѣ имѣются предохранительныя мѣры; это—сигнализація. Когда въ клубъ является командированный чиновникъ, то онъ приходитъ обыкновенно въ сопровожденіи представителя наружной полиціи. Швейцаръ или вѣшалщикъ, завидѣвъ полицейскій мундиръ, обязанъ нажать кнопку и дать тревожный звонокъ въ клубъ; пока представители закона и порядка поднимаются по лѣстницѣ, въ клубѣ уже произведена смѣна декорацій: часть электрическихъ лампочекъ въ игорномъ залѣ потушена, игроки перенеслись въ буфетъ: остался одинъ столъ, за которымъ играетъ нѣсколько человѣкъ въ скромную игру, въ родѣ мушки, въ винтовой комнатѣ за нѣсколькими столами скучаютъ винтеры... Если это клубъ былъ подъ флагомъ шахматнаго общества, то чиновникъ увидитъ въ различныхъ комнатахъ по нѣсколько паръ шахматистовъ, не обращающихъ вниманіе на вновь вошедшихъ. Въ силу такихъ быстрыхъ метаморфозъ бывало очень трудно накрыть игроковъ и составляемые протоколы не могли имѣть никакого дурного значенія для клубовъ. Приходилось дѣлать по нѣсколько внезапныхъ обходовъ одинъ за другимъ, дабы, наконецъ, открыть азартную игру; для этой цѣли приходилось прибѣгать къ исключительнымъ мѣрамъ и даже врываться черезъ черный ходъ, какъ будто клубъ не былъ официально разрѣшеннымъ собраніемъ, а конспиративной квартирой заговорщиковъ. Получалось

впечатлѣніе, что борьба съ клубами непосильна администраціи, а заправила клуба жили въ увѣренности, что ихъ промыслу не могутъ поставить преградъ. И, дѣйствительно, на мѣстѣ старыхъ закрытыхъ клубовъ, возрождались новые подъ новымъ флагомъ какого-нибудь профессиональнаго собранія.

Между администраціей и клубами велась продолжительная борьба, причемъ въ разные періоды перевѣсъ склонялся то на ту, то на другую сторону. Содержатели клубовъ прибѣгали къ разнымъ уловкамъ, чтобы продлить существованіе заведенія, приносящаго громадныя доходы.

Родоначальникомъ всѣхъ клубовъ новѣйшей формаціи былъ «Петровский Яхтъ-Клубъ», помѣщавшійся сперва на Троицкой улицѣ, а затѣмъ въ домѣ Елисѣева на Невскомъ. Онъ былъ открытъ еще въ «до-освободительный» періодъ русской жизни, до изданія временныхъ правилъ объ обществахъ и собраніяхъ. Успѣхъ этого предпріятія породилъ много подражателей, жаждующихъ обогащенія. Дѣйствительно, это дѣло приносило крупные барыши.

Доходы клуба составлялись изъ слѣдующихъ слагаемыхъ: входная плата, сборъ за карты, кружечный сборъ и штрафы. Предположимъ, что ежедневное число посѣтителей клуба—1000 человѣкъ. Для такихъ клубовъ, какъ «Петровский Яхтъ-Клубъ», «Бочаговка» и др., торговавшихъ съ 2 часовъ дня до 8-ми утра., норма 1000 человѣкъ оказывается слишкомъ малой. Въ Петровскомъ клубѣ бывало ежедневно до 3000 посѣтителей; мы беремъ норму 1000 человѣкъ для клуба, пользовавшагося среднимъ успѣхомъ въ періодъ клубной вакханаліи.

Итакъ, тысяча гостей вносятъ въ кассу входной платы 500 р. ежедневно, считая по полтиннику за входъ.

При тысячѣ человѣкъ посѣтителей, составитъ минимумъ 15 столовъ для игры, т. е. окажется $(15 \times 4) 60$ человѣкъ играющихъ, платящихъ по 2 рубля за мѣсто (въ Петровскомъ клубѣ 3 рубля); если принять во вниманіе, что составъ стола въ клубѣ обновляется въ теченіе трехъ часовъ и что клубный день состоитъ лишь изъ 12-ти часовъ, то число платныхъ играющихъ надо увеличить въ четыре раза; такимъ образомъ, доходъ отъ картъ выразится въ суммѣ 480 руб., изъ этого числа надо вычесть дѣйствительную стоимость за

карты, не болѣе одной трети и десять процентовъ въ пользу карточника, останется 288 рублей.

Каждая кружка, стоящая на столѣ, соберетъ въ среднемъ за день 40 рублей (минимально); въ эти кружки опускается 1 рубль за каждый снятый банкъ и по рублю за каждую талію отвѣтнаго банка; 15 кружекъ дадутъ 600 рублей; въ нѣкоторыхъ клубахъ карточникъ получаетъ 10% и съ кружечнаго сбора. Итакъ, минимальный чистый доходъ отъ кружекъ выразится суммой 540 руб. ежедневно.

Изъ тысячи посѣтителей 100 человекъ навѣрное досидятъ до штрафа и въ среднемъ каждый внесетъ въ кассу по 4 руб. 50 коп., такъ какъ штрафы начинаются отъ 30 коп. и доходятъ до 4 руб. 50 коп. (обыкновенно высшій штрафъ 2 руб. 10 коп.). Итакъ штрафныхъ денегъ поступить 150 рублей.

Входная плата	500 руб.
Карты	288 »
Кружки	540 »
Штрафы	150 »

Итого . 1478 рублей.

Если признать, что ежедневный расходъ по содержанію клуба будетъ 500 рублей, въ день, т. е. 15.000 въ мѣсяцъ, что едва ли возможно, то окажется, что арендаторъ или владелецъ предпріятія получаетъ чистаго дохода 30.000 руб. въ мѣсяцъ. Такая доходность прельщала многихъ и побуждала ихъ открывать все новые и новые притоны.

Что же за люди становились во главѣ такихъ предпріятій? Ихъ социальное положеніе бывало весьма различнымъ и, въ большинствѣ случаевъ, это оказывались люди неразборчивые въ средствахъ для достиженія цѣли. Тутъ вы встрѣчаетесь и съ ростовщикомъ, и съ зубнымъ врачомъ, и съ шулеромъ, и съ трактирщикомъ, и съ княземъ родовитой фамиліи и т. д. Всѣми обуяла страсть къ легкому обогащенію. Приходилось видѣть во главѣ клубовъ такихъ типовъ, какъ репортера уличнаго листка, который въ короткое время наживалъ тысячи на клубномъ дѣлѣ и сорилъ деньгами, какъ знатный баринъ.

Доходность нѣкоторыхъ клубовъ сильно поднялась въ

одно время отъ введенія особенно выгодной игры баккара. Арендаторъ Драматическаго кружка, на Невскомъ пр. 59, получалъ дохода отъ баккара отъ 300 до 400 рублей ежедневно, такъ какъ при этой игрѣ клубъ беретъ съ каждого заложенаго банка 5 или 10 % .

Когда запрещались временно игры въ карты, то содержатели клубовъ выдумали другія игры, устраивались «лошадки» (petits Chevaux), различныя механическія и математическія игры, оставляющія игрокамъ не болѣе 60 % шансовъ на выигрышъ противъ 100 и т. д. Апофеозомъ клубной изобрѣтательности явилась установка игры въ «лото». Изъ домашней, дѣтской игры предприниматели сѣумѣли создать себѣ статью колоссальнаго дохода. Нерѣдко собирались въ клубахъ такая масса играющихъ, что за выигрышъ карты, стоимостью въ 1 рубль, бывала выдача 200 рублей; въ одномъ клубѣ карты продавались по 20 коп., а выдачи доходили до 60 рублей. Съ каждой ставки клубъ отчислялъ предварительно въ свою пользу 10%, напр. при 200 играющихъ, внесшихъ по 1 рублю, клубъ получалъ 20 рублей, а выигрышъ выдавался 180 рублей. Такой же порядокъ существуетъ на бѣгахъ и скачкахъ, съ той разницей, что тотализаторъ беретъ не болѣе, какъ съ 12 заѣздовъ ежедневно, а при игрѣ въ лото такихъ заѣздовъ бывало до 60-ти въ день. Не трудно провѣрить, что всѣ *деньги*, принесенныя играющими, въ концѣ концовъ, уходили къ клубу. Для такого вычисленія надо принять за норму извѣстную сумму, которую принесли съ собой играющіе и, въ предположеніи, что притока денегъ больше нѣтъ, высчитать, во сколько игръ-заѣздовъ клубъ поглотитъ капиталъ игроковъ съ помощью десятипроцентныхъ отчисленій. Въ свое оправданіе г. г. предприниматели говорили, что игра въ лото менѣе азартна, чѣмъ карты, такъ какъ каждая партія слишкомъ продолжительна. Однако, противъ обвиненія лото въ невыгодности для играющихъ, возраженій дѣлать не приходилось, и эта игра, какъ грабильская была, наконецъ, выведена изъ столичныхъ и многихъ провинціальныхъ клубовъ. Не довольствуясь колоссальнымъ доходомъ отъ лото, нѣкоторые клубы даже въ эту игру допускали злоупотребленія, послужившія поводомъ для закрытія нѣкоторыхъ клубовъ. Служащіе при игрѣ въ лото, опуская въ урну, изъ которой механически вынимались номера при оборотѣ рычага, сохраняли нѣсколько

номеровъ и давали соотвѣтственные карты своему человѣку. Выкрикивались номера, не положенные въ урну и свой человѣкъ забиралъ выигрышъ. Нельзя съ точностью сказать, на сколько виновата въ этомъ злоупотребленіи клубная администрація, но, во всякомъ случаѣ, самая возможность такого обмана указываетъ, сколь халатно относятся заправилы клубовъ къ своимъ посѣтителямъ и какъ мало мѣры принимаются для огражденія интересовъ публики. Личное обогащеніе устроителей клубовъ поглощаетъ всѣ ихъ заботы, а публика ничѣмъ не ограждена въ подобныхъ притонахъ ни отъ непріятностей, ни отъ потери денегъ.

Для своего личнаго удобства клубы дѣлятъ своихъ кліентовъ на разныя категоріи: на дѣйствительныхъ членовъ, на кандидатовъ въ дѣйствительные члены, на членовъ сореоовнователей или постоянныхъ посѣтителей и на гостей.

Въ тѣхъ клубахъ, гдѣ по уставу число дѣйствительныхъ членовъ ограничено, дабы не допускать въ клубъ всякій сбродъ, выдуманъ для игроковъ титулъ: кандидатъ въ дѣйствительные члены; кандидатъ пользуется тѣми же правами, что и членъ и число кандидатовъ не ограничено. Такимъ образомъ, просто обходится уставъ, дабы открыть публикѣ широкій доступъ къ зеленымъ столамъ. Члены сореоовнователи въ нѣкоторыхъ клубахъ именуются постоянными посѣтителями и не участвуютъ на собраніяхъ членовъ, такъ какъ не имѣютъ права голоса, но зато безпрепятственно допускаются къ игрѣ. Для такой категоріи кліентовъ требуется по разнымъ уставамъ разное количество рекомендацій, но этотъ порядокъ сводится къ тому, что при указаніи или просьбѣ какого-нибудь члена или старшины, въ кассѣ выдается приходящему билетъ и взимается входная плата. Гости—это паріи клубовъ, такъ какъ послѣднее время къ игрѣ они не допускаются, а имѣютъ входъ на концерты, спектакли и въ буфетъ.

Если администрація принимаетъ мѣры къ недопущенію улицы къ карточнымъ столамъ и вводитъ въ уставѣ всякія ограниченія доступа посѣтителей, то всѣ эти мѣры ограничиваются вывѣской на дверяхъ карточной комнаты: «допускаются только члены». Но членовъ—неограниченное число, такъ какъ выдуманы къ нимъ кандидаты; гости къ игрѣ не допускаются, но за то допускаются сореоовнователи,

что есть синонимъ гостя. Такъ обойдены выработанныя администраціей ограниченія.

Точно также обстоитъ дѣло и съ членскими взносами. Ежегодная плата для членовъ, кандидатовъ и постоянныхъ посѣтителей или соревнователей, значительно теперь повышена въ сравненіи съ недавнимъ прошлымъ; плата эта за первый годъ вступленія колеблется между сорока и шестидесятью рублями. Казалось бы, что при такой высокой платѣ достигается цѣль: мелкіе игроки и арапы въ клубъ не пойдутъ. Оказывается, что совѣты старшинъ и директоровъ дѣлаютъ разсрочку, въ нѣкоторыхъ клубахъ помѣсячно по 5 рублей, а въ другихъ поденно—по 50 копѣекъ.

Чего не могли измѣнить клубныя заправилы—это правила о недопущеніи женщинъ къ игрѣ; обойти это правило имъ не удалось. Пока существовала игра въ лото, къ игрѣ, въ которую допускались гости, т. е. улица въ широкомъ значеніи этого слова, то женщины принимали участіе въ этой игрѣ. Нѣкоторые клубы доказывали, что по ихъ уставамъ женщины могутъ быть членами, а разъ къ игрѣ въ лото допускаются даже безправныя гости, то женщины членши тѣмъ болѣе допустимы. Съ прекращеніемъ лото и его разновидностей были убиты и остатки женскаго азарта.

Подобно тому, какъ крупныя членскія взносы устанавливаются для уменьшенія наплыва неимущихъ игроковъ, такъ точно установлены и крупныя штрафы съ игроковъ за сверхсрочное пребываніе въ карточныхъ комнатахъ.

Въ уставѣ каждаго клуба имѣется такой §: «пребываніе въ помѣщеніи клуба разрѣшается до 2 часовъ пополудни. Оставшіеся послѣ сего времени посѣтителы платятъ при входѣ штрафъ въ пользу клуба въ слѣдующемъ размѣрѣ:

За 1-е $\frac{1}{2}$ часа	—	30 коп.
» 2-е » »	—	90 »
» 3-е » »	2 р.	10 »
» 4-е » »	4 »	50 »
» 5-е » »	9 »	30 »
» 6-е » »	18 »	90 »
» 7-е » »	38 »	10 »

Такимъ образомъ, выходитъ, что игрокъ, оставшійся въ помѣщеніи клуба до $5\frac{1}{2}$ часовъ утра, долженъ платить штрафъ

38 рублей 10 копѣекъ. На дѣлѣ выходить, что ни одинъ клубъ не взымаетъ штрафа выше 4 р. 50 коп., а большинство ограничивается взиманіемъ предѣльнаго штрафа въ 2 р. 10 коп., при закрытіи собранія въ 6 часовъ утра.

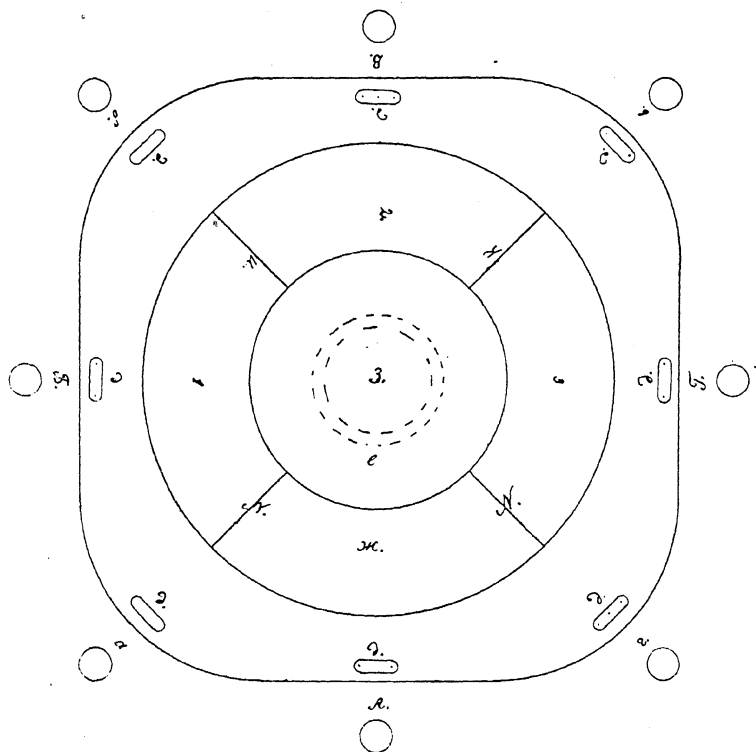


Рис. № 1. Столъ для игры.

Итакъ, всѣ мѣры, принимаемыя для уменьшенія азарта, проведеніе которыхъ въ жизнь зависитъ отъ клубной администраціи, не даютъ никакого результата. Ясно, что учрежденія, развивающіяся исключительно на счетъ и за счетъ азарта, не станутъ помогать уменьшенію его. Въ результатѣ

выходить, что клубы становятся притонами, въ которыхъ возможны всякія злоупотребленія, въ которыхъ возможна нечестная игра и примѣненіе тѣхъ ухищреній, которыя будутъ изложены дальше. Для игрока, не захваченнаго вихремъ золотой страсти, не задохнувшася въ убійственной атмосферѣ клуба-притона, становится невозможнымъ надѣяться даже на выигрышъ, по счастію. Клубы, при отсутствіи фильтраціи посѣтителей, переполнены такими лицами, въ присутствіи которыхъ нельзя даже думать о счастіи въ игрѣ. Не исполняя разумныхъ требованій представителей власти, клубы тѣмъ самымъ вызываютъ суровыя репрессіи, такъ какъ онѣ только и остаются единственнымъ средствомъ въ борьбѣ съ общественнымъ недугомъ, именуемымъ азартомъ.

II. КЛУБНАЯ ИГРА «МАКАО».

Клубное макао играется по три карты, которыя сдаются по одной играющимъ. Описаніе игры слѣдующее: столы для игры устроены по одному образцу (см. чертежъ № I). За столомъ помѣщается восемь человѣкъ, изъ нихъ четверо играющихъ (А.Б.В.Г.), т. е. такіе, которые платятъ за мѣсто и имѣютъ право *держатъ банкъ*, т. е. вообще играть съ картами въ рукахъ. Четверо другихъ (а, б, в, г.), занимающихъ мѣста въ интервалахъ между играющими, на усѣченныхъ углахъ стола, за мѣсто и карты не платятъ. Они называются *мазчиками* или *понтами*, или же занимающими *швали* (см. дальше). Мазчики фактически не играютъ, картъ въ рукахъ не держатъ, а лишь дѣлаютъ свои ставки во время игры на любое табло. Кромѣ такихъ сидящихъ мазчиковъ вокругъ cadaго стола толпятся еще другіе понты, которые перебѣгаютъ отъ одного стола къ другому. Передъ каждымъ игрокомъ и сидящимъ мазчикомъ на столѣ имѣется овальное углубленіе для металлическихъ денегъ (д.) Зеленое сукно стола разграфлено въ различныхъ направленіяхъ. Каждый сегментъ большаго круга представляетъ изъ себя *табло*, передъ которымъ сидитъ играющій, счетъ табло идетъ отъ банкмета слѣва на право; если банкметъ занимаетъ мѣсто А, то первое табло, какъ обозначено на чертежѣ, будетъ первый сегментъ круга на лѣво отъ него; второе табло—*vis-a-vis* банкмета, а третье направо отъ него. Малый концентрический кругъ,

называемый *кругъ* (е) находится посрединѣ стола. Въ этомъ *кругу* есть съемная крышка (з) на невысокихъ ножкахъ, а подъ ней металлическая тарелка; подъ эту крышку обязательно кидаются карты во время игры и непременно рубашкой кверху. Если банкометъ занимаетъ мѣсто А, то сегментъ, обозначенный на чертежѣ *ж*, носить названіе крылья; сюда ставятъ деньги только въ четномъ количествѣ рублей, т. к. тотъ, кто ставитъ на крылья, тѣмъ самымъ ставитъ на два соприкасающіяся съ крыльями табло—на первое и третье. Линія, раздѣляющая первое и второе табло, а также линія *к*, раздѣляющая первое и третье табло, носятъ названіе *шваль*, при положеніи банкомета въ точкѣ А. На шваль также, какъ и на крылья нужно ставить четное число рублей, т. к. ставка дѣлается на два сосѣднія табло; такъ напр., если четыре рубля стоятъ на швали, то это значитъ, что поставлено по два рубля на первое и второе табло. Какъ крылья, такъ и швали являются для стола величинами измѣняющимися, въ зависимости отъ положенія банкомета. Такъ если банкометъ А кончилъ *метать*, т. е. держать банкъ, то слѣдующимъ за нимъ банкометомъ является его лѣвый сосѣдъ Б, тогда крыльями будетъ сегментъ I, а швалями—линіи К и т. д. и т. д.

Когда въ клубѣ соберется извѣстное количество публики, карточникъ, присматриваясь къ игрокамъ и намѣчая въ ихъ средѣ не только понтовъ, но и банкометовъ, начинаетъ по очереди подходить къ послѣднимъ и спрашивать: Вы сядете за столикъ. Такъ постепенно выясняется, что напримѣръ трое желающихъ сѣсть имѣются на лицо, а четвертаго карточникъ не можетъ найти, не видя болѣе въ средѣ собравшихся любителя-банкомета; тогда кто-нибудь изъ помощниковъ карточника начинаетъ громко кричать: «одно свободное мѣсто».—«Гдѣ, гдѣ»—раздаются возгласы съ разныхъ сторонъ и становится очевиднымъ, что среди собравшихся есть много любителей банкометовъ. Такимъ способомъ сразу *составляются* два или три стола. Мазчики торопятся занять мѣста на шваляхъ и для обезпеченія себя мѣстомъ бросаютъ въ овальныя углубленія на углахъ столовъ или деньги, или портсигары. Клубная этика не позволяетъ уже никому другому занять мѣсто, передъ которымъ положена чужая вещь или чужая монета. Итакъ, швали заняты, а играющіе еще не занимаютъ мѣстъ, такъ какъ ихъ мѣста выбираются по картамъ.

Карточникъ приносить игру, т. е. двѣ колоды картъ, заклеенныя бандеролью клуба съ подписью дежурнаго старшины. Разрываетъ верхнюю бандероль. Каждая колода оказывается запечатанной еще въ сплошную бандероль фабрики, причемъ на одной сторонѣ бандероли сдѣлано круглое отверстіе, приходящееся на тузъ червей; на этой картѣ, благодаря сдѣланному отверстию, клубъ ставитъ свою печать. Эта печать должна явиться для игроковъ гарантіей того, что клубъ оберегаетъ ихъ интересы и что карты ни въ коемъ случаѣ не могутъ быть подмѣнены. Иногда карточникъ, раскрывая карты, особой печаткой ставитъ на многихъ картахъ по своему выбору особый пароль, утвержденный на этотъ день хитроумной дирекціей клуба.

Итакъ, карточникъ принесъ игру картъ, освободилъ ее отъ внѣшней и двухъ внутреннихъ бандерелей, одну колоду раскрылъ вѣрообразно на столѣ, а другую положилъ кучкой. Цвѣтъ рубашки на обѣихъ колодахъ различный. Открывъ обѣ колоды, карточникъ ихъ не тасуетъ, а только карты каждой колоды раздѣляетъ пополамъ и одну половину каждой колоды поворачиваетъ по оси; это дѣлается для того, чтобы ослабить силу сцѣпленія между слежавшимися картами. Такимъ образомъ, вѣрообразно брошенныя карты лежатъ на столѣ въ томъ же порядкѣ, какъ онѣ выпускаются съ фабрики и если желаютъ сѣсть у кого-нибудь изъ игроковъ подъ рукой, или на рукѣ, то надо замѣтить, какую карту онъ вынулъ, и взять сосѣднюю карту съ той или другой стороны отъ вынутой имъ карты, въ зависимости отъ того, нужно ли взять высшую или низшую карту той, которую онъ вынулъ.

Играющіе вынимаютъ каждый по одной картѣ изъ разложеннаго карточникомъ вѣра. Мѣсто выбираетъ младшая карта, остальные размѣщаются по старшинству картъ съ лѣва направо. Вынувшій младшую карту явится и первымъ банкометомъ. Если вынувшій младшую карту выберетъ мѣсто А за столомъ, то слѣдующій будетъ Б и т. д.

Когда играющіе размѣстились за столомъ, начинается тасовка картъ. Обѣ колоды, еще не бывшія въ употребленіи, соединяются вмѣстѣ и тасуются по очереди каждымъ изъ четырехъ играющихъ. Когда обѣ колоды хорошо между собой смѣшаны, наступаетъ обычный порядокъ приготовленія картъ для банкмета А. Тасуетъ карты *vis-à-vis* банкмета, т. е. игрокъ В, перетасовавъ ихъ нѣсколько разъ, В передаетъ кар-

ты банкомету А; этотъ послѣдній можетъ ихъ перетасовывать сколько ему угодно и передаетъ карты сидящему отъ него игроку направо, то-есть Г; играющій, занимающій такое же, какъ и Г, положеніе по отношенію къ банкомету, называется «сидящимъ на съемкѣ». Г. обязанъ взять карты въ лѣвую руку, правой отдѣлать извѣстную по своему усмотрѣнію часть картъ и пропустить ихъ въ карты, которыя онъ держитъ въ лѣвой рукѣ. По правиламъ клубовъ, въ это время карты должны держаться узкой своей стороною у стола, а отнюдь не находиться въ лѣвой рукѣ, опираясь на нее широкой стороною. Къ сожалѣнію, это разумное правило не всегда выполняется. Дѣйствіе, производимое съ картами Г., называется *прорѣзкой*. Прорѣзывать можно только одинъ разъ; если же сидящій на съемкѣ по неопытности, по разсѣянности или умышленно прорѣжетъ два раза, то это называется *ромбусъ*, и карты поступаютъ снова для перетасовки банкомету. Если карты прорѣзаны правильно, тогда Г. долженъ ихъ положить на столъ и произвести съемку, т. е. снять сверху извѣстное, по своему усмотрѣнію, количество картъ, положить ихъ на особую въ размѣрѣ карты, костяную таблетку, и покрыть ихъ сверху тѣми картами, которыя остались лежать на столѣ. Требуется, чтобы съемка производилась обязательно, когда карты положены на столъ, а не дѣлалась въ рукахъ. Къ сожалѣнію, и это правило не всегда строго выполняется. Банкометь, послѣ того, какъ ему сдѣлана и прорѣзка, и съемка, можетъ сдѣлать по своему желанію ромбусъ, т. е. перетасовать карты и передать ихъ для новой съемки и прорѣзки. Такихъ ромбусовъ нельзя дѣлать больше трехъ, а дѣлаются они суевѣрными игроками для «перемѣны счастья». Когда сдѣланы правильно прорѣзка и съемка, то карты съ таблеткой внизу передаются банкомету, который обязанъ всѣ карты держать въ лѣвой рукѣ.

Мечущій банкъ можетъ закладывать два ограниченныхъ банка и затѣмъ, когда оба банка сорваны, т. е. банкометь проигралъ, то онъ можетъ объявить *отвѣтный банкъ*; этимъ дается право понтамъ и мазчикамъ ставить деньги на всѣ табло безъ ограниченія суммы. Если банкометь, прометавъ два банка, не желаетъ метать отвѣтный банкъ, то онъ бросаетъ талію, и очередь переходитъ къ его лѣвому сосѣду.

Для наглядности мы опишемъ самый актъ игры, такъ какъ только при внимательномъ отношеніи къ порядку

игры станут понятны всѣ злоупотребленія, которыя практикуются въ макао.

Предположимъ, что банкометъ А. объявилъ, что у него въ банкѣ 15 рублей; такъ какъ принято, что при ограниченномъ банкѣ ставки дѣлаются на первомъ табло и во всякомъ случаѣ при дачѣ первой карты, банкъ долженъ быть покрытымъ на первомъ табло. Желаящимъ не возбраняется дѣлать ставки и на другія табло, что можетъ быть только выгодно для банкомета, такъ какъ, рискуя лишь деньгами, заложенными въ банкъ, онъ можетъ взять всѣ ставки, если *убѣтъ* и первое, и второе, и третье табло. При дачѣ первой карты принято ставить для *оттяжки* на второе табло нѣсколько рублей, однако, обязательность такой ставки зависитъ исключительно отъ соглашенія между играющими. Банкометъ А, заложивши въ банкъ 15 рублей и держа карты въ лѣвой рукѣ, приготовился давать карты. Если Б, сидящій на 1 табло, самъ ставитъ всѣ 15 рублей, то онъ говоритъ «банкъ покрытъ, пріема нѣтъ»; или если онъ самъ не покрываетъ всего банка, то онъ долженъ сказать «есть пріемъ столько-то рублей» и въ этомъ случаѣ мазчики ставятъ на первое табло. Однимъ словомъ, банкъ во всякомъ случаѣ на первомъ табло покрывается; если банкъ перекроетъ и Б. этого не замѣтилъ, то при выигрышѣ раньше удовлетворяются болѣе крупныя ставки, а затѣмъ болѣе мелкія, также и при проигрышѣ платятся въ банкъ болѣе крупныя ставки, а мелкія, лишнія, возвращаются мазчикамъ. Если оказывается нѣсколько ставокъ одного размѣра, то онѣ удовлетворяются по пропорціональному расчету. Вообще, сидящій на 1 табло при ограниченномъ банкѣ, является хозяиномъ положенія, его ставка удовлетворяется первой и онъ долженъ слѣдить за чужими ставками.

Когда Б. заявилъ, что банкъ покрытъ, то банкометъ, спросивъ, нѣтъ-ли ставокъ на второмъ или третьемъ табло, начинаетъ метать. Предположимъ, что на второмъ табло стоитъ 2 руб., а на третьемъ для оттяжки 1 рубль. Банкометъ сдаетъ карты по одной, одну на первое, вторую на второе, третью на третье табло, четвертую себѣ и такъ три раза. Когда у банкомета и у всѣхъ играющихъ по три карты, то онъ кладетъ игру картъ на столъ и, обыкновенно, не открывая своихъ трехъ картъ ждетъ, когда сидящіе за табло перевернутъ свои карты и онъ сосчитаетъ ихъ число

очковъ, а потомъ уже открываетъ карты свои. Положимъ, что банкометъ сдалъ такъ:

I—семерка, валетъ, пятерка	=2
II—двойка, шестерка, король	=8
III—девятка, восьмерка, тузъ	=8
Себѣ—восьмерка, четверка, двойка	=4

При такой раскладкѣ банкометъ выигрываетъ у перваго табло, а проигрываетъ второму и третьему. Въ банкъ поступаетъ съ перваго табло 15 рублей, а уплачивается на второе 2 р. и на третье 1 р. Тогда банкометъ объявляетъ: «въ банкѣ 27 рублей» и спрашиваетъ, покрыто ли на первомъ. Карты старой игры бросаются подъ крышку на столѣ. Оказывается, что на первомъ табло банкъ покрытъ, а на второмъ и на третьемъ ставокъ нѣтъ. Въ такомъ случаѣ банкометъ, сдавъ карты тѣмъ же порядкомъ, считается только съ картами перваго табло, а карты второго и третьяго табло могутъ прямо бросаться подъ крышку не открываясь.

I—десятка, король, девятка	=9
Банкъ—тройка, шестерка, тузъ	=0.

Сидящій на первомъ табло заявляетъ, что у него 9 и открываетъ свои карты, банкометъ, открывъ свои карты, произноситъ: «жиръ», т. е. ничего, такъ какъ десять считается подобно фигурамъ за нуль. Банкъ сорванъ. Предположимъ, что и второй банкъ сорванъ, тогда банкометъ объявляетъ: «отвѣтъ», то-есть отвѣтный банкъ. Онъ можетъ продолжать метать тѣми же картами, или попросить приготовить ему новыя карты. Въ такомъ случаѣ карты снова приготавливаются тѣмъ же порядкомъ, какой былъ описанъ выше. При держаніи банка отвѣтнаго банкометъ можетъ прометать двѣ таліи, не считая той, которая осталась послѣ ограниченнаго банка. Когда карты сдѣланы, онъ приглашаетъ мазчиковъ сдѣлать ставки возгласомъ: «дѣлайте игру». Когда деньги поставлены, банкометъ сдаетъ по одной картѣ на I, II и III табло и, не кладя себѣ карты, можетъ сосчитать деньги. Этотъ актъ, т. е. сдача на табло по картѣ, называется *заметкой*, послѣ заметки ставки уже не принимаются. Если банкометъ, сообразуясь со своими средствами, можетъ *дать ударъ*, то онъ продолжаетъ сдачу, если же нѣтъ, то онъ можетъ бросить карты или попросить, чтобы кто-нибудь придержалъ ему

часть удара. Послѣ же того, какъ четвертая карта лежитъ у банкмета, онъ уже не можетъ бросить таліи, а если онъ бросаетъ карты, то все равно долженъ удовлетворить всѣ претензіи, т. е. уплатить всѣ ставки. Поэтому банкмету послѣ заметки слѣдуетъ внимательно сосчитать ставки самому и не довѣряться добровольнымъ счетчикамъ; также необходимо спросить, нѣтъ ли словъ, т. е. условныхъ ставокъ и записей.

Внимательный счетъ необходимъ во-первыхъ для того, чтобы сообразить ударъ со своими деньгами, а во-вторыхъ, чтобы предотвратить таинственное появленіе новыхъ ставокъ при проигрышѣ банкмета.

Когда банкметъ А сосчиталъ ставки и убѣдился, что, въ случаѣ неудачи, денегъ для расплаты ему хватитъ, онъ даетъ карты:

$$\text{I}....7-4-5 = 6$$

$$\text{II}....0-3-1 = 4$$

$$\text{III}....6-4-0 = 0$$

$$\text{Банкъ}....2-1-3 = 6$$

При такой раскладкѣ очковъ оказывается, что банкметъ съ первымъ табло *въ картѣ* (en carte) и всѣ ставки съ перваго табло *уходятъ*, т. е. снимаются. Со втораго табло и третьяго банкметъ выигрываетъ и собираетъ деньги. При этомъ банкметъ произноситъ слова: «два куша изъ середины». «Крылья половину», «первая шваль половину», «вторая шваль полностью».

Эти выраженія имѣютъ слѣдующее значеніе: въ кругъ можно дѣлать ставки, кратныя отъ трехъ. Такъ напр.: если въ кругу стоитъ 30 рублей, то это значитъ, что на каждое табло падаетъ по 10 рублей, если какъ при описанномъ раскладѣ очковъ, первое табло въ картѣ съ банкмъ, а второе и третье банку проигрываютъ, то значитъ 10 рублей снимаются, а два куша, т. е. 20 рублей поступаютъ банкмету.

Крылья половину проигрываютъ потому, что первое табло въ картѣ, т. е. половина ставки снимается съ крыльевъ, а вторая половина, относящаяся къ третьему проигравшему табло, берется банкметомъ; по той же причинѣ и первая шваль проигрываетъ половину. Вторая шваль проигрываетъ

полностью, такъ какъ и второе и третье табло проигрываютъ банку.

Часто случается: «*кругъ въ ничью*», это происходитъ тогда, когда первое табло въ картѣ съ банкомъ, второе—проигрываетъ банку, а третье у банка выигрываетъ. Когда же банкометъ открываетъ такое число очковъ, которое превосходитъ число очковъ на всѣхъ табло, то это значитъ, что онъ *убилъ комплектъ*, и банкъ забираетъ всѣ ставки, т. е. *беретъ комплектъ*. Когда же банкъ проигрываетъ на всѣхъ трехъ табло, то такой случай называется *отдачей комплекта*. Вообще же, когда крупный банкометъ неудачно мечетъ, то такое положеніе именуется раздачей.

Только при детальномъ знакомствѣ со всѣми правилами игры можно понять, къ какимъ тонкимъ ухищреніямъ прибегаютъ шулера и другіе недобросовѣстные посѣтителы клубовъ, чтобы нажить деньги отъ довѣрчивыхъ игроковъ.

Арапы и ихъ приемы.

Бичемъ всякаго клуба являются: шулера, арапы, свои люди и составители.

Арапы. Арапы бываютъ весьма разнообразны по ихъ спеціальностямъ. Это переходная зоологическая ступень между игрокомъ - профессионаломъ и специалистомъ - шулеромъ. Арапъ, подобно профессиональному игроку, зараженъ страстью къ игрѣ, способенъ проиграть деньги, нажитыя съ большимъ рискомъ, но вмѣстѣ съ тѣмъ неспособенъ совершать многіе шулерскіе приемы. Онъ является въ клубъ лишь пособникомъ шулера и примѣняетъ въ игрѣ лишь тѣ приемы, которые не сопряжены съ особымъ шулерскимъ искусствомъ, онъ—въ большинствѣ случаевъ—шулеръ-теоретикъ, имѣя всегда свой личный секретъ для наживанія денегъ въ клубѣ и не брезгуя помогать профессиональному шулеру.

Къ категоріи араповъ также относятъ проигравшихся игроковъ, которыхъ влечетъ невѣдомая сила на мѣсто разбитыхъ иллюзій, т. е. въ клубъ. Такіе игроки, или какъ ихъ иногда называютъ *племянники*, никогда не участвуютъ ни

въ какихъ арапскихъ комбинаціяхъ; они вѣрятъ въ счастье, они любятъ, какъ пьяницы—водку, азартную игру и ждутъ, что фортуна снова имъ улыбнется. Если они надоѣдаютъ игрокамъ съ просьбами о мелкихъ денежныхъ подачкахъ, то это—одна изъ специальностей, это ихъ профессія. Этимъ они не приносятъ вреда клубу и особаго ущерба играющимъ. Въ каждомъ клубѣ можно встрѣтить опредѣленные типы племянниковъ, которые дремлютъ на швали, не имѣя ни рубля передъ собой и быстро просыпаются, когда кто-нибудь за столомъ намечиваетъ крупный банкъ, тогда они улыбкой привѣтствуютъ счастливецъ и за свой привѣтъ обыкновенно получаютъ нѣкоторую мзду.

Арапы также бываютъ иногда проигравшимися игроками, но обыкновенно они дѣлаются таковыми по призванію, а не въ силу нужды. Мелкіе арапы являются въ клубъ безъ рубля и добываютъ первоначальныя средства для своихъ комбинацій также займами у игроковъ. Крупные арапы всегда имѣютъ при себѣ основной капиталъ, необходимый для ихъ комбинацій, а рѣдко, очень рѣдко, когда такой арапъ начинаетъ играть по счастью; если же онъ и играетъ по счастью, то значитъ такая игра входитъ въ его планъ.

Арапа легко распознать. Онъ всегда веселъ, разговорчивъ, въ его взорѣ видна «безпокойная ласковость, онъ всегда замѣчаетъ новичковъ игроковъ, сводитъ съ ними знакомство, вообще предупредителенъ и услужливъ даже въ мелочахъ, какъ напримѣръ: зажечь спичку, предложить папиросу, поднять съ пола упавшую карту—это его привычка. Арапъ всегда внимательно слѣдитъ за игрой и подаетъ игрокамъ различные совѣты.

Арапскіе приемы. Самымъ выгоднымъ арапскимъ приѣмомъ является расчетъ за банкромета. Мало опытный игрокъ, держа отвѣтныи банкъ, когда на столѣ стоитъ много денегъ, неизбежно запутывается въ расчетахъ, кому нужно дать сдачи, кому заплатить половину ставки и т. д.—это требуетъ большого навыка и быстроты. Между арапами есть спеціалисты-расчетчики, которые умѣютъ уплатить ставки съ самыми неудобными деньгами, не прибѣгая къ размѣну. Большинство араповъ являются такими спеціалистами. Предположимъ, что банкрометъ, начиная метать, не пригласилъ себѣ помощника, который самъ напрашивался. Въ этомъ случаѣ такой «отвергнутый» одинъ, или имѣя себѣ въ по-

мощь другого арапа, начинает слѣдить за столомъ, за которымъ онъ хотѣлъ разсчитываться. Банкометъ начинаетъ «раздавать» и платить; въ этотъ моментъ одинъ изъ араповъ затѣваетъ споръ: «вы сюда мало дали» кричитъ онъ, «на шваль надо полностью, а вы даете половину. Что вы дѣлаете». Другіе арапы и «свои люди», понимая этотъ пріемъ, начинаютъ держать сторону арапа-крикуна. Банкометъ нервничаетъ и, дѣйствительно, путается въ расчетъ. Игроки недовольны и начинаютъ ворчать. Этимъ психологическимъ моментомъ пользуется арапъ и обращается къ банкомету:

«Я же вамъ предлагалъ свои услуги, а вотъ теперь всему столу непріятность».

Въ поддержку ему раздается мрачный голосъ: «Чертъ знаетъ, что такое, хоть дежурнаго старшину зови».

Неопытный банкометъ краснѣетъ, какъ ракъ:

— «Пожалуйста—говорить онъ арапу—садитесь рядомъ, помогите мнѣ».

Арапъ, какъ будто-бы дѣлая одолженіе, занимаетъ мѣсто на швали сбоку банкомета и забираетъ къ себѣ его деньги.

«Вы только мечите, а я буду слѣдить за ставками».

Банкометъ мечетъ. На столѣ груды денегъ. Арапъ приходитъ въ движеніе. Считаетъ ставки, провѣряетъ записи. Тутъ-же у стола одинъ изъ помощниковъ арапа говоритъ громко: «30 р. въ кругъ».

Арапъ, провѣривъ ставки, напоминаетъ вслухъ, что есть «слово тридцать».

Банкометъ заметалъ банкъ, карты открыты, очки сосчитаны. Если въ такомъ случаѣ банкометъ платить комплектъ, арапъ начинаетъ расплачиваться и одному изъ первыхъ платить за слово своему помощнику. Арапъ имѣетъ возможность въ общей сутолокѣ кому-нибудь изъ своихъ хорошихъ знакомыхъ заплатить больше, чѣмъ слѣдуетъ, и при крупной игрѣ это проходитъ незамѣтно. Если арапы замѣчаютъ, что банкометъ не изъ такихъ, чтобы долго метать, то они употребляютъ болѣе энергичныя средства. Обыкновенно ставка «словомъ» принимается, когда банкометъ торопится заметать и когда у стола мазчики стоятъ толпой, черезъ которую трудно протискаться. Тогда изъ заднихъ рядовъ помощникъ арапа кричитъ «30 кругъ», арапъ отвѣчаетъ: «слово принято». Въ то время, какъ сдаются карты, помощникъ арапа протискивается къ столу, держа деньги въ рукѣ. Когда

карты открыты, то опытный глаз арапа прежде других игроков замѣчаетъ, что банкومتъ проигрываетъ комплектъ. Тогда другъ арапа бросаетъ ему 30 рублей, которые тотъ поспѣшно ставитъ въ кругъ. Для публики получается такое впечатлѣніе, что господинъ, поставившій въ кругъ словомъ, сдѣлалъ теперь свою ставку. Банкومتъ же ничего не замѣчаетъ, такъ какъ онъ считаетъ очки, игроки, довольные раздачей, тоже обращаютъ вниманіе лишь на то, чтобы скорѣй были уплачены ихъ ставки. Въ результатѣ получается то, что арапъ платитъ своему другу и за слово, и за ставку, то есть не 30 р., а 60 рублей.

Если же банкومتъ убьетъ комплектъ, тогда дѣло обстоитъ еще проще. Арапъ, собравъ всѣ ставки, беретъ 30 рублей и передаетъ своему другу со словами:

«Получите 30 руб. придержки».

Вѣдь предусмотрительный другъ арапа сказалъ лишь «30 въ кругъ», а не пояснилъ за банкъ или противъ банка идетъ это слово. Такъ какъ придержка банкometу при отвѣтномъ банкѣ явленіе обычное, то публика не обращаетъ вниманія на такую продѣлку арапа, а тѣмъ болѣе банкومتъ, убившій комплектъ.

Не удовлетворяясь такой *сплавкой* банкомета, арапъ примѣняетъ еще иные способы для наживы, напр., платитъ своему хоршему знакомому вмѣсто одной 25-ти рублевой бумажки—два ровно сложенныхъ. Все это, съ помощью ему одному понятныхъ кабалистическихъ знаковъ, записывается имъ на столѣ, дабы получить потомъ свою долю изъ переданныхъ денегъ. Кромѣ того, арапъ ведетъ записъ кушей, которые выигрываетъ и проигрываетъ банкومتъ, если тотъ мечетъ удачно, то послѣ окончанія метки арапъ сосчитываетъ число взятыхъ кушей. Положимъ, что банкومتъ выигралъ за все время 15 кушей, тогда арапъ съ любезной улыбкой говоритъ ему: «я вамъ держалъ пятнадцать рублей въ кругъ, мнѣ слѣдуетъ 75 рублей». Естественно, что выигравшій банкومتъ, да еще неопытный, спорить не станетъ и уплачиваетъ ему требуемое. Если же банкومتъ проигралъ, то арапъ стираетъ свою записъ кушей и только утѣшительно грустно говоритъ банкometу: «да, неудачная метка».

Каждый арапъ-расчетчикъ очень любитъ, когда на столѣ, кромѣ бумажекъ появляется золото. Маленькіе золотые 5-ти рублевые, очень удобно укладываются между пальцами руки

и когда ихъ собралось три или четыре, арапъ опускаетъ руку въ боковой карманъ сюртука, откуда вынимаетъ или платокъ или портсигаръ. Весьма незамѣтно по одному золотому онъ опускаетъ за воротникъ своей рубашки. Обыкновенно въ этомъ случаѣ употребляется такой пріемъ: пятирублевый золотой зажимается между вторымъ и третьимъ пальцемъ лѣвой руки и арапъ совершенно спокойно почесываетъ своей лѣвой рукой за правымъ ухомъ. Достаточно одного легкаго движенія, чтобы золотой исчезъ за воротникомъ. Для этого пріема арапъ долженъ носить рубашку цѣльную, а не съ пристяжнымъ воротникомъ, такъ какъ иначе золотой можетъ застрять между оторочкой рубашки и воротникомъ и можетъ вывалиться на полъ.

Среди араповъ бываютъ извѣстные подъ кличкой «наемные убійцы». Ихъ специальность занимать мѣсто за столомъ въ качествѣ играющаго и уговаривать кого-нибудь изъ играющихъ на отвѣтный банкъ. Арапъ распространяется о своемъ громадномъ счастьи и предлагаетъ пажону метать за него банкъ. Неопытный *пассажиръ* (техническое слово на шулерскомъ языкѣ) можетъ согласиться и тогда арапъ начинаетъ его *топить*. При удачѣ онъ отчисляетъ въ свою пользу 10% наметки, а при раздачѣ примѣняетъ тѣ способы, которые были указаны выше, т. е. платитъ сверхъ ставки своимъ пріятелямъ, принимаетъ *слова, записи, придержки* и кромѣ того не брезгуетъ спускать золото въ свои карманы и воротникъ. Такіе «наемные убійцы» весьма распространенный типъ въ клубахъ, гдѣ преимущественно мечутъ отвѣтные банки.

Арапы также наживаютъ деньги благодаря *записямъ*. Предположимъ, что арапъ ставитъ на свое табло десятирублевую бумажку и пишетъ около нея мѣломъ цифру 5. При проигрышѣ или выигрышѣ онъ получаетъ 5 руб., но при слѣдующемъ ударѣ онъ *забываетъ* стереть старую записъ, а ставки не дѣлаетъ. Если табло выигрываетъ, то онъ требуетъ платы *за слово*, при чемъ всегда находятся товарищи, которые его поддержать; при проигрышѣ же онъ ничего не говоритъ, а если банкометъ замѣчаетъ записъ и требуетъ уплаты, то арапъ спокойно отвѣчаетъ, что это старая записъ. И онъ въ этомъ правъ, что и подтверждается свидѣтелями. Банкомету остается только попросить стереть старую записъ.

Бываютъ банкометы, которые любятъ собирать *придержку* у мазчиковъ, т. е. соглашаются на то, чтобы мазчикъ вмѣсто ставки держалъ извѣстную сумму за банкъ. Когда собирается много придерживчиковъ то банкометъ не въ силахъ всѣхъ ихъ запомнить и только пишетъ на столѣ суммы каждой придерживки. Когда банкъ выигралъ, то начинаетъ платить за придерживку и кто-нибудь изъ араповъ, въ дѣйствительности не придерживающій, предъявляетъ свои права; банкометъ платитъ и изъ списка вычеркиваетъ уплаченную сумму. Арапъ скрывается. Естественно, что кому-нибудь согласно списку банкомета не хватить, но такъ какъ лицо, которому не хватаетъ—не арапъ и выше всякихъ подозрѣній, то банкометъ платитъ и ему, предполагая, что ошибся въ записи.

Если же банкометъ проигрываетъ и собираетъ придерживку, то кто-нибудь изъ араповъ въ дѣйствительности придерживающій, отходитъ отъ этого стола къ другому. Банкومتъ считаетъ полученную придерживку и замѣчаетъ, что есть недохватки. Обыкновенно кто-нибудь изъ своихъ людей начинаетъ увѣрять, что онъ видѣлъ своими собственными глазами, какъ банкометъ записалъ лишнюю придерживку.

Самой собой разумѣется, что подобныя продѣлки примѣняются не часто и повторить ихъ нѣсколько разъ въ вечеръ бываетъ опасно.

Существуютъ арапы-спеціалисты по *присыпкѣ*. Присыпкой называется ловкое и быстрое подбрасываніе денегъ къ уже сдѣланной ставкѣ, въ случаѣ проигрыша банкомета. Дѣлается это такъ. Арапъ-присыпщикъ долженъ сидѣть за табло (хотя тоже примѣняется и сидящими на шваляхъ, но съ меньшимъ успѣхомъ). Выжидается моментъ, когда начинаютъ метать отвѣтный банкъ. Когда ставки сдѣланы и банкометъ начинаетъ заметывать, арапъ ставитъ на свое табло недалеко отъ края стола одинъ или два золотыхъ (5 или 10 рублей безразлично). Въ то время, когда сдаются карты, онъ ими прикрываетъ свою ставку и держитъ на ладони правой руки десятирублевый золотой, зажимая его мускуломъ, идущимъ отъ большого пальца къ ладони. Золотой, находясь въ такомъ положеніи, совершенно не мѣшаетъ движеніямъ руки и даже даетъ возможность двигать большимъ пальцемъ совершенно свободно. Лѣвой рукой арапъ поднимаетъ свои карты и держитъ ихъ одно мгновеніе вѣро-

образно передъ собой, все прикрывая ими отъ взоровъ банкомета свою ставку. Если у арапа оказывается восьмерка или девятка, то онъ ловкимъ движеніемъ беретъ карты въ правую руку и въ тотъ же моментъ спускаетъ изъ ладони золотой. Карты открыты. вмѣсто двухъ золотыхъ на табло арапа оказывается три. Такимъ способомъ присыпка совершенно неуловима. Если же арапъ хочетъ присыпать нѣсколько пятирублевыхъ золотыхъ, то онъ ихъ предварительно зажимаетъ между пальцами правой руки и тѣмъ же способомъ, подъ прикрытіемъ своихъ картъ, присоединяетъ къ ставкѣ (см. рис. 2 и 3). Однако, этотъ способъ менѣе совершененъ, такъ какъ золотые зажатые между пальцами, въ моментъ при-

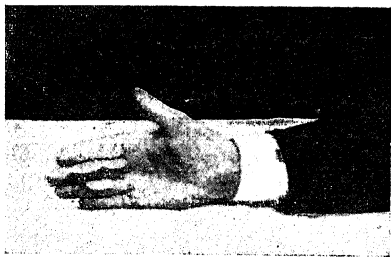


Рис. 2.

сыпки становятся ребромъ и при быстромъ движеніи рукой могутъ раскатиться и произвести непріятный звонъ. Между тѣмъ присыпка одного большого золотого изъ ладони совершенно безопасна въ этомъ отношеніи, такъ какъ золотой ложится на столъ плашмя и звука никакого не слышно.

Если банкометъ ранѣе сосчиталъ деньги и увѣряетъ, что присыпанной ставки не было, то начинается споръ; арапа поддерживаютъ товарищи, и банкометъ остается убѣжденнымъ, что онъ не замѣтилъ ставки. Обыкновенно, при присыпкѣ одного или двухъ золотыхъ даже и не возникаетъ споровъ, такъ какъ банкометъ всегда можетъ ошибиться въ счетѣ многочисленныхъ ставокъ и проглядѣть одну изъ нихъ. Конечно, при очень крупной игрѣ, возможны солидные присыпки и даже бумажными деньгами; для такихъ крупныхъ присыпокъ у араповъ нѣтъ определенной системы и онѣ дѣлаются въ зависимости отъ обстоятельствъ и окружающей обстановки.

Одного характера съ присыпкой нужно считать извѣстную уловку *таинственное исчезновеніе* денегъ со стола. Эта уловка рѣдко практикуется, т. к. примѣнима лишь при очень

крупной игръ, когда банкометь не считаетъ предварительно ставокъ. Вотъ объясненіе такого фокуса. Арапъ, сидящій за табло, требуетъ для денегъ салфетку, которую и растилаетъ передъ собой на столъ. Салфетка въ нѣкоторыхъ клубахъ обычное украшеніе игорныхъ столовъ, т. к. очень удобна, чтобы класть въ нее бумажныя, деньги. Когда мечется крупный отвѣтъ, и столъ заваленъ бумажными деньгами, арапъ ставитъ на свое табло пачку денегъ, не отодвигая ее далеко отъ салфетки. Наверху пачки лежитъ сторублевка, сложенная пополамъ, въ такомъ положеніи, что сгибомъ отъ арапа, а къ сторонѣ арапа обращены открытые края бумажки. Въ сторублевкѣ, пачка пополамъ сложенныхъ четвертныхъ, одна въ одно, и между ними—пятисотенный билетъ. Положеніе двадцатирублевокъ какъ разъ обратно положенію сторублевки, т. е. сгибы ихъ обращены къ арапу. За сгибъ сложенныхъ четвертныхъ пропущенъ петлей женскій волосъ, который концомъ петли лежитъ подъ салфеткой.

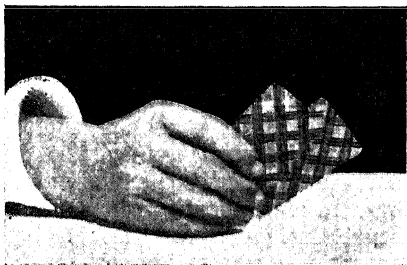


Рис. 3.

Если табло арапа выиграло, то онъ разрываетъ подъ салфеткой волосъ и выдергиваетъ его. Банкометь пересчитываетъ его пачку и находитъ тамъ пятисотенный билетъ. Если же табло бито, то арапъ лѣвой рукой старается подвинуть свою ставку банкомету, а правой быстро дергаетъ волосную петлю и содержимое сторублеваго исчезаетъ подъ салфеткой. Исчезновеніе денегъ совершенно незамѣтно для глазъ окружающихъ.

Этотъ способъ примѣняется хотя рѣдко, но зато съ полнымъ успѣхомъ.

ШУЛЕРСКІЕ ПРИЕМЫ.

Для игры въ макао необходимо, чтобы шулеръ хорошо умѣлъ *дергать*, это такъ называемые *шулера-дергачи*.

Держка картъ бываетъ двухъ родовъ: *боковая держка* и *угловая держка*. Обѣ эти держки однохарактерны, хотя рѣдко бываетъ, чтобы шулеръ постигъ въ совершенствѣ оба вида держки. Обыкновенно онъ специализируется въ какой-нибудь одной области. Боковая держка труднѣе угловой. Держка состоитъ въ томъ, что шулеръ, держа въ рукѣ карты и зная, что верхняя карта нужна ему самому, задерживаетъ эту верхнюю карту и даетъ играющему вторую, подъ ней лежащую, или же наоборотъ, если верхняя карта, долженствующая идти, шулеру можетъ повредить, то онъ дергаетъ себѣ вторую, лежащую подъ ней. Знаніе картъ по рубашкѣ достигается мѣткою картъ; каждый шулеръ примѣняетъ свою собственную мѣтку. Самая распространенная мѣтка угловая, когда шулеръ мѣтитъ правый верхній уголъ карты и лѣвый нижній. Дѣлается это такъ: карта берется тремя пальцами за правый верхній уголъ и тремя пальцами за лѣвый нижній уголъ, вторые пальцы правой и лѣвой руки, лежащія на угловой поверхности рубашки, дѣлаютъ легкій незамѣтный нажимъ и углы оказываются незначительно смятыми, какъ бы вдавленными. Эта мѣтка самая простая и удобная, такъ называемая летучая мѣтка, т. к. карты отъ нея не портятся и въ случаѣ необходимости ихъ можно расправить, для этого мѣченная карта поворачивается обратной стороной и тѣмъ же способомъ дѣлается нажимъ на ея углы, но съ обратной стороны и карта принимаетъ первоначальный видъ.

Такая мѣтка нажимомъ возможна и боковая, когда едва замѣтно мнутся посрединѣ правый и лѣвый бока карты; нерѣдко примѣняется тѣневая мѣтка, когда на крапъ картъ на углахъ или бокахъ наносится пальцемъ едва замѣтная неопытному глазу тѣнь. Мѣтка наколомъ: для этого употребляется или булавка, или же карты мѣтятся острымъ ногтемъ. Это мѣтка замѣтна только на ощупь и въ дѣйствительности очень удобна. Однако, мѣтка наколомъ теперь почти не употребляется, и шулера не работаютъ на ощупь, предпочитая зрительное ощущеніе.

Крапленными картами называются такія, въ которыхъ узоръ рубашки подрисованъ въ нѣкоторыхъ мѣстахъ соответствующей краской. Наиболѣе распространенный родъ мѣтки, это мѣтки нажимомъ и тѣнью, такъ какъ не требуютъ отъ шулера никакихъ специальныхъ приготовленій. Выборъ

мѣтки зависятъ исключительно отъ индивидуальности шулера, и мѣтка, разъ избранная, примѣняется имъ постоянно. У каждаго шулера своя мѣтка, которая также для него характерна, какъ его почеркъ.

Для каждой игры мѣтятся, конечно, различныя карты. Для игры въ макао, обыкновенно, мѣтятся девятки, восьмерки и фигуры, хотя иногда мѣтятся фоски и фигуры. Выборъ картъ для мѣтки также характеренъ для каждаго шулера, или исполнителя.

Способность держки у различныхъ шулеровъ различная. Насчитывается очень мало дѣйствительно талантливыхъ знатоковъ этого дѣла. Научиться хорошо дергать—это тяжелый трудъ. Для совершенства держки необходимо много терпѣнія. Хорошіе шулера упражнялись помного лѣтъ, прежде чѣмъ достигнуть совершенства. Даже, когда цѣль достигнута и успѣхъ въ игрѣ обезпеченъ, шулеръ принужденъ удѣлять на упражненія дома по нѣсколько часовъ ежедневно. Это искусство, какъ и всякаго рода спортъ, требуетъ постоянныхъ упражненій.

Процессъ держки картъ производится слѣдующимъ образомъ: шулеръ держитъ карты въ лѣвой рукѣ, держа на ихъ правомъ борту два или три пальца, большой палецъ лѣвой руки лежитъ наверху картъ. Это положеніе обычно и не для шулера и не представляетъ ничего неестественнаго. Вся способность заключается въ развитіи большого пальца; шуллеръ долженъ развить въ немъ и мускулы и ловкость, онъ долженъ научиться, держа карты, совершенно свободно владѣть большимъ пальцемъ, въ то же время удерживая имъ колоду картъ, дабы она не раскрывалась вѣрообразно. Въ этомъ ему помогаютъ второй и третій палецъ, лежащіе на борту колоды, однако, ихъ роль лишь вспомогательная, а главную роль играетъ все-таки большой палецъ. Этимъ пальцемъ шулеръ долженъ двигать верхнюю карту при сдачѣ, какъ это дѣлаетъ и обыкновенный игрокъ. Все искусство состоитъ въ томъ, чтобы въ нужный моментъ умѣть двинуть не одну верхнюю карту, а двѣ. Такой актъ называется «снести двѣ карты»; способность снести двѣ карты дается не легко. Когда сноска дѣлается такъ, что двѣ карты имѣютъ видъ одной, т. е. большой палецъ не дѣлаетъ неправильныхъ движеній,—то цѣль достигнута. Все остальное уже детали. Когда большимъ пальцемъ лѣвой руки двѣ карты

въ нужный моментъ двинутой направо, шулеръ вторымъ пальцемъ правой руки беретъ нижнюю карту, а большой палецъ лѣвой руки дѣлаетъ въ этотъ моментъ оттяжку въ лѣво, и верхняя карта снова находится въ первобытномъ положеніи; на столъ сдана нижняя карта.

Для угловой держки необходимо такое же развитіе большого пальца лѣвой руки, но при этомъ способѣ большой палецъ двигаетъ верхнюю карту не направо, а немного внизъ, а большой палецъ правой руки въ этотъ моментъ беретъ съ праваго угла вторую карту.

Такова схема держки. Конечно, каждый шулеръ принимаетъ свои индивидуальныя способности и только лента кинематографа въ силахъ схватить ихъ едва уловимыя движенія рукъ въ моментъ работы.

Для игры въ макао въ клубахъ (въ домахъ можно это избѣгнуть) употребляются колоды картъ разныхъ цвѣтовъ, что нѣсколько усложняетъ держку шулеровъ. Въдь, если наверху лежитъ красная карта и всѣ ее видятъ, а шулеръ сдаетъ синюю, то казалось бы, что пріемъ шулера открытъ. Однако, игроки слишкомъ мало на это обращаютъ вниманія, да къ тому же быстрая сдача картъ скрадываетъ цвѣтныя впечатлѣнія глаза, въ особенности, если держка идетъ лѣвой рукой.

Главнымъ бичемъ шулеровъ являются арапы. Арапы — диллетанты шулерскаго искусства, а шулера — художники, упорнымъ изученіемъ техники развившіе свои природныя способности. Шулеръ избѣгаетъ водить компанію съ клубными арапами и не участвуетъ въ ихъ комбинаціяхъ. Такимъ образомъ, арапы смотрятъ на исполнителя весьма недружелюбно, въ нихъ говоритъ зависть. Они готовы утопить шулера въ стаканѣ воды. При такихъ обстоятельствахъ шулеру въ клубѣ почти невозможно играть мѣченными картами, такъ какъ мѣтка является уже вещественнымъ доказательствомъ его работы. Слѣдовательно, шулеръ долженъ найти способъ для держки, не мѣтя картъ; для этого ему необходимо имѣть помощника. Такимъ помощникомъ обыкновенно является опять же не клубный арапъ, а просто свой человѣкъ, составитель, т. е. посвященный во всѣ тайны игры, но съ репутаціей не запятнанной въ клубахъ. При содѣйствіи такого помощника шулеръ можетъ играть *на показку*.

Игра на показку, самая теперь распространенная и безо-

пасная заключается въ слѣдующемъ: шулеръ занимаетъ мѣсто за столомъ, какъ играющій, а помощникъ занимаетъ мѣсто за тѣмъ же столомъ, но на швали, напротивъ шулера, предпочтительно въ правомъ углу стола, а иногда и вовсе не за столомъ. Хорошее зрѣніе и быстрота взгляда—вотъ требованія, предъявляемыя къ помощнику. Когда очередь метать банкъ доходить до шулера, то, послѣ обычнаго перетасовыванія картъ, онъ беретъ карты, и въ это же время помощникъ принимаетъ непринужденную позу, откидываясь на стулѣ, или, наоборотъ, наклоняется къ столу и держитъ руку или обѣ руки передъ собой на столѣ.

Когда шулеръ сдаетъ карты, то онъ держитъ колоду немного приподнятою кверху и старается при сдачѣ не закрывать правой рукой правую сторону картъ. Три первыя карты сдаются совершенно просто играющимъ, такъ какъ не имѣютъ существеннаго значенія. Четвертая карта, идущая уже самому шулеру, сдается такимъ пріемомъ: она относится немного направо и дѣлается неуловимый для игроковъ перерывъ въ сдачѣ: показчикъ видѣлъ карту уже. Иногда же эта четвертая карта дается совершенно обыкновенно, но правой рукой немного поднимается въ сторону показчика, передъ тѣмъ какъ упасть на столъ. Показчикъ сидитъ безъ движенія и дѣлаетъ видъ, что слѣдитъ съ интересомъ за игрой. Шулеръ продолжаетъ опять сдавать совсѣмъ просто; даны играющимъ еще три карты. Тутъ уже наступаетъ моментъ работы и для шулера и для показчика; шулеръ долженъ положить себѣ вторую карту; опять же онъ относитъ ее незначительно направо, какъ это дѣлается всегда при сдачѣ, и показчикъ видитъ не всю карту, а только, скажемъ—два очка съ одного бока. Это можетъ быть четверка или пятерка. Онъ уже знаетъ, что первая карта напр. фигура и сидитъ безъ движенія. Шулеръ, бросивъ на помощника неуловимый взглядъ, даетъ себѣ верхнюю карту опять совершенно правильно. Продолжается правильная игра и сдача картъ. Наконецъ, шулеру надо положить себѣ послѣднюю карту, тѣмъ же пріемомъ онъ относитъ ее въ сторону, и показчикъ видитъ три очка сбоку; это можетъ быть шестерка, семерка или восьмерка, всѣ карты эти дѣлаютъ мало очковъ въ соединеніи съ имѣющейся четверкой или пятеркой. Показчикъ дѣлаетъ условное движеніе рукой, незамѣтное для окружающихъ, и исполнитель дергаетъ себѣ

слѣдующую карту; конечно, и слѣдующая—это громадный шансъ. Допустимъ, что первая карта у исполнителя фигура, вторая два съ боку и показчикъ видитъ, что третья карта безъ очковъ съ боку (т. е. тузъ, двойка или тройка), тогда онъ сидитъ, не двигаясь, и шулеръ даетъ правильно и третью карту, выигрывая по счастью. Допустимъ, что показчикъ сдѣлалъ условное движеніе, при сдачѣ второй карты, и вторая карта была исполнителемъ дернута. Въ такомъ случаѣ, если она неизвѣстна помощнику-показчику, т. е. если шулеръ не успѣлъ при сдачѣ ее показать, то онъ ее просто перевертываетъ, такъ какъ показчикъ долженъ ее знать, дабы дать указаніе при сдачѣ третьей карты. Если шулеръ не особенно расчитываетъ на быстроту зрѣнія своего помощника, то онъ просто сдаетъ себѣ первую и вторую карту открытыми и только при сдачѣ третьей карты ищетъ содѣйствія у помощника. Однако, опытный шулеръ такъ не поступаетъ, такъ какъ такой способъ можетъ показаться оригинальнымъ и подозрительнымъ и предпочитаетъ затруднить себя и показчика, чѣмъ навлечь на себя подозрѣніе. Въ нѣкоторыхъ клубахъ, гдѣ отсутствуетъ фильтрація посѣтителей, запрещено сдавать перевернутыя карты; клубы менѣе доступные для улицы, такого правила не придерживаются, такъ какъ при дѣйствительно честной игрѣ въ макао, перевернутыя карты не имѣютъ никакого значенія, и на это не обращаютъ вниманія, тѣмъ болѣе, что есть суевѣрные игроки, воображающіе, что это принесетъ счастье.

И сдача картъ, и движеніе показчика все это неуволимо для взглядовъ не специалистовъ. Даже арапы этого не замѣчаютъ. Игра на показку требуетъ много упражненій шулера совместно съ показчикомъ.

Игра на показку самая выгодная и удобная для шулера. Столичные шулера для игры на показку уѣзжаютъ въ провинціальныя клубы на гастроли, а провинція въ обмѣнъ высылаетъ намъ своихъ знаменитостей.

Для шулера средней руки держака въ клубѣ занятіе не подходящее и онъ изыскиваетъ другіе способы игры и упражняется въ ловкости рукъ въ другомъ направленіи. Они играютъ на складку. Каждая игра, какъ азартная, такъ и коммерческая, имѣетъ свои законы и комбинаціи.

При игрѣ въ макао на складку примѣняется два главныхъ способа: *складка на столъ* и *складка на рукахъ*.

Складка на столъ особенно удачно примѣняется при домашней игрѣ въ макао, гдѣ въ столахъ нѣтъ крышекъ, подъ которыя бросаются игранныя карты. Однако, и въ клубѣ складка проходитъ очень удачно, но для этого необходимо, чтобы всѣ четверо играющихъ, сидящихъ за столомъ дѣйствовали заодно. Весь расчетъ, конечно, на мазчиковъ, которые ходятъ отъ стола къ столу и ждутъ «отвѣта». При отвѣтѣ они облѣпляютъ столъ и покрываютъ его деньгами. При игрѣ въ клубѣ на складку нужно непремѣнно держать отвѣтный банкъ, дабы привлечь мазчиковъ. Складка дѣлается такимъ образомъ. Когда, кто-нибудь за столомъ мечетъ банкъ, еще по счастью, то открытыя карты собираются въ извѣстномъ порядкѣ и кладутся осторожно подъ крышку. Когда всѣ четверо играющихъ свои люди, то естественно можно и поднять крышку и поправить положенныя подъ нее карты. Однако, невозможно каждый разъ соображать въ какомъ порядкѣ собрать карты для будущей метки. Для этого должна быть выработана строгая система, дабы каждый участникъ дѣйствовалъ вполнѣ самостоятельно и независимо и не слѣдилъ за другими. Такая система складки для игры въ макао по три карты существуетъ и складка дѣлается механически, безъ всякаго соображенія.

Предположимъ, что столъ изъ четырехъ своихъ составленъ и одинъ изъ нихъ мечетъ банкъ по счастью. Открытыя такія карты:

Банкъ...9 - 1 - 3—3
 I...8 - 4 - 2—4
 II...1 - 1 - 0—2
 III...5 - 0 - 0—5

Банкометъ проигралъ кушъ. Изъ этихъ двѣнадцати открытыхъ картъ, лежащихъ по три передъ каждымъ играющимъ, надо сдѣлать вѣрный ударъ для будущей метки. Принято для простоты начинать складку съ картъ банкомета, поэтому всѣ слѣдятъ за движеніями банкомета и въ зависимости отъ того, какую изъ трехъ открытыхъ картъ банкометъ оставить наверху, дѣйствуютъ другіе. Замѣтимъ, что когда на каждомъ табло установленъ порядокъ для будущей вѣрной метки, карты переворачиваются рубашкой кверху и кладутся подъ крышку; для правильности складки необходимо, чтобы карты были положены, какъ банкомета



внизу, на нихъ карты съ I, II и III табло послѣдовательно, это легко достигается совмѣстными усиліями всѣхъ четырехъ заговорщиковъ. Итакъ, надо составить для будущей метки первый ударъ. Всѣ слѣдятъ за банкометомъ, онъ оставляетъ наверху тройку и складываетъ ихъ тройкой кверху, собираясь бросить ихъ перевернутыми подъ крышку. Такъ что тройка окажется въ самомъ внизу, первой картой. Тогда, сидящій за первымъ табло, складываетъ свои три карты такъ, чтобы значеніе имѣла средняя карта, т. е. вторая; второй онъ оставилъ четверку; сидящій за вторымъ табло долженъ замѣтить дѣйствія товарищей и изъ его трехъ картъ можетъ для складки имѣть значеніе третья, таковой онъ назначаетъ тузъ, который оказывается нижнимъ, если карты его лежатъ рубашкой внизъ. Какъ сложены карты третьяго табло это уже не имѣетъ значенія: важно теперь, чтобы карты легли подъ крышкой въ нужномъ порядкѣ (банкъ, I, II, III) одна на другую. Это достигается безъ всякой системы, въ зависимости отъ окружающей обстановки. Такимъ же способомъ составляется второй, третій и т. д. удары и образуется подъ крышкой талія, въ которой банкометъ бьетъ комплектъ отъ первой до послѣдней карты; называется на жаргонѣ такая талія «іерихонка», ниже мы объяснимъ, какія мѣры надо принять, чтобы при тасовкѣ, прорѣзкѣ и сѣмкѣ карты остались въ томъ же порядкѣ, какъ сдѣлана складка, теперь же для наглядности проверимъ сложенный первый ударъ. При сдачѣ получается:

$$I-2-5-0=7$$

$$II-1-1-0=2$$

$$III-9-8-0=7$$

$$\text{Банкъ}-3-4-1=8$$

Банкометъ взялъ комплектъ и, какъ видитъ читатель, у банкомета собрались именно тѣ три карты, на которыя было обращено вниманіе при складкѣ. Отсюда слѣдуетъ извѣстный законъ складки въ макао по три карты: *Изъ 12 картъ, лежащихъ на четырехъ табло, надо составить комбинацію изъ первой карты банкомета, второй карты перваго табло и третьей карты втораго табло, порядокъ картъ третьяго табло значенія не играетъ; карты кладутся въ порядкѣ отъ банкомета, одна на другую рубашкой вверхъ.*

При точномъ исполненіи правила такой складки, не

можетъ быть ошибки въ очкахъ банкомета; конечно, на другихъ табло случайно могутъ составиться хорошіе очки, поэтому всегда предпочитаютъ составлять у банкомета девять; частыя повторенія девяткохъ крайне неблагопріятно вліяютъ на понтовъ и повтореніе складки нѣсколько разъ въ вечеръ должно натолкнуть понтовъ на сомнѣнія; часто бываетъ, что при нѣкоторой подозрительности понтовъ, ставки почти не дѣлаются. Тогда складчикамъ только и остается, что разойтись по одному и собраться гдѣ-нибудь внѣ клуба для дѣлежа награбленныхъ денегъ.

Предположимъ, что участники заговора удачно закончили складку и банкометъ проситъ приготовить ему новую талію. Тогда наступаетъ моментъ для дѣйствій, именуемыхъ *фальшивой тасовкой и фальшивой съемкой*.

По правиламъ клубной игры макао, *vis-à-vis* банкомета долженъ ему приготовить карты, т. е. взять ихъ изъ подъ крышки въ столѣ, перетасовать и бросить банкомету черезъ столѣ. Банкометъ также можетъ ихъ тасовать, сколько ему угодно разъ, и затѣмъ передаетъ правому играющему для прорѣзки и съемки. Такъ какъ карты уже «приготовлены», то ихъ порядокъ нельзя измѣнять. Примѣняется фальшивая тасовка. Русскіе мастера употребляютъ такой способъ: собранныя карты ставятся длинной стороной на лѣвую ладонь и плотно нажимаются съ лѣвой стороны большимъ пальцемъ, а съ правой всѣми четырьмя. Нижняя карта запоминается. Правой рукой снимается часть картъ сверху и ментально распускается, насколько возможно вѣрообразно, и спускается на нижнюю карту колоды: большой палецъ лѣвой руки въ это время задерживаетъ падающія карты, а правой рукой толкаетъ ихъ между большимъ пальцемъ и нижней картой. Такъ какъ нижняя карта извѣстна, то берутъ правой рукой верхнюю часть картъ до замѣченной карты включительно и снова перекладываютъ тѣмъ же способомъ. Получается полная иллюзія тасовки, между тѣмъ карты не пропускаются между картами, а только перекладываются. Порядокъ складки не нарушенъ. Такимъ способомъ тасуетъ карты и банкометъ; однако, банкомету нужно помнить, что слѣдомъ за нимъ долженъ прорѣзать карты и снять его правый сосѣдъ. Поэтому банкометъ обыкновенно облегчаетъ его задачу и упрощаетъ ему процессъ съемки, приготовляя коробочку (см. рис. 4). Приготовленіе коробочки очень

просто. Банкометъ, держа въ рукахъ сложенную талію и дѣлая фальшивую тасовку, незамѣтно мнетъ верхнюю часть картъ, для этого надо ему только взять двумя пальцами за узкіе концы картъ и быстро сжать карты, затѣмъ онъ сжатія карты сверху перекладываетъ внизъ и коробочка готова. Это будетъ *нижняя коробочка*, т. к. хотя для нея употреблены карты, взятія сверху колоды, но онъ теперь находятся внизу и играютъ роль пружины. Часть картъ, находящаяся теперь внизу, была раньше наверху и должна послѣ съемки оказаться тоже наверху. Портить тасовкой эту часть картъ съемщикъ не можетъ, такъ какъ въ ней заключаются первые весьма важные удары; поэтому съемщикъ тасуетъ только верхнюю часть картъ, портя послѣдній ударъ, затѣмъ онъ долженъ положить карты на столъ, постараться, чтобы онъ были ровно сложены, нажать вторымъ пальцемъ правой

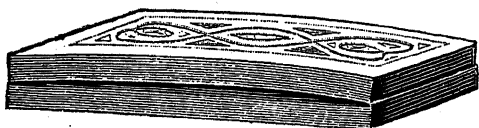


Рис. 4.

руки на верхнюю поверхность картъ, быстро поднять палецъ, а большимъ и третьимъ пальцемъ произвести съемку. Ошибки быть не можетъ, такъ какъ карты, нажатые пальцемъ и быстро опущенныя, сыграютъ роль пружины. Такимъ же способомъ дѣлается и верхняя коробочка, съ той лишь разницей, что сжимается нижній слой картъ и перекладывается наверхъ. При *полной коробочкѣ* карты сжимаются и внизу и вверху, и при такомъ способѣ успѣхъ съемки всегда обезпеченъ. Однако, полная коробочка замѣтнѣе для глаза, чѣмъ верхняя или нижняя; во избѣжаніе недоразумѣній, мастеръ, сдѣлавши коробочку при передачѣ картъ для съемки, кладетъ ихъ не просто на столъ, а разсыпаетъ горкой, тогда наблюдателю уже не замѣтна коробочка, а опытный съемщикъ съумѣетъ такъ быстро снять и прорѣзать, что замѣтить пріемъ будетъ невозможно. На новыхъ картахъ коробочка удастся очень просто и не требуется сильно сжимать карты. Существуютъ еще другія видоизмѣненія коробочки, но всѣ они одной природы съ только что описанными. Иногда мастера приготавливаютъ узкую коробочку, т. е. сжимаютъ карты съ длин-

ныхъ сторонъ и тогда сьемщикъ долженъ снимать за узкіе концы картъ. Иногда, при только что распечатанныхъ картахъ мнется только одна карта или загибается уголь у карты—этого уже достаточно для сьемщика.

Однако, если коробочка и достигаетъ вполне своей цѣли, но все-таки мятые карты суть вещественныя доказательства присутствія шулера за столомъ. Талантливые мастера стремятся оставлять, какъ можно меньше слѣдовъ своей работы. Поэтому и коробочка уже доживаетъ свой вѣкъ, а молодые мастера примѣняютъ для сьемки другой способъ, основанный на ловкости рукъ. Сьемщикъ беретъ приготовленную колоду картъ въ лѣвую руку и ставитъ колоду узкимъ концомъ на столъ. Отдѣляетъ правой рукой для прорѣзки большую половину картъ сверху, памятуя, что верхнія карты портить нельзя; часть картъ, придерживаемыхъ лѣвой рукой, быстро раздѣляется на двѣ части вторымъ пальцемъ лѣвой руки; часть картъ, находящихся въ правой рукѣ, пропускается въ образовавшуюся щель въ картахъ лѣвой руки сверху, съ тѣмъ расчетомъ, чтобы верхнія карты правой руки не были испорчены, а прорѣзываются лишь нѣсколько нижнихъ картъ съ картами нижняго слоя, находящимися нѣ лѣвой рукѣ. Правая рука опускаетъ внизъ прорѣзываемыя карты, затѣмъ вся колода принимаетъ горизонтальное положеніе, третій палецъ правой руки проталкиваетъ прорѣзываемыя карты дальше, а въ то же время второй палецъ той же руки препятствуетъ смѣшенію верхняго слоя со всѣми картами, снимаетъ этотъ верхній слой и кладетъ его на таблетку, наверхъ же поступаютъ карты изъ лѣвой руки. Такая сьемка соотвѣтствуетъ вполне клубнымъ правиламъ и при быстромъ исполненіи производитъ иллюзію правильной сьемки. При такой сьемкѣ, какъ и при прорѣзкѣ коробочки, портятся два послѣднихъ комплекта, поэтому мастеръ, прометавъ и убивъ шесть комплектовъ, бросаетъ карты.

Нерѣдко примѣняется сьемка, основанная на обманѣ зрѣнія окружающихъ. Виды такихъ сьемокъ бываютъ различны; обыкновенно, карты кладутся на столъ и верхняя часть ихъ снимается лѣвой рукой и кладется ближе къ себѣ, тогда дальняя часть картъ берется правой рукой и кладется на таблетку. Если этотъ маневръ исполненъ быстро, то создается впечатлѣніе нормальной сьемки. При коммерческихъ играхъ, когда сдающій самъ беретъ и накладываетъ раздѣ-

ленные части колоды одна на другую, оптическій обманъ удастся еще легче: достаточно взять въ правую руку ту часть картъ, которая должна быть наверху, и переложить ее машинально въ лѣвую руку, чтобы окружающіе уже спутались и тогда спокойно класть нижнюю часть наверхъ. Способы съемки, основанные на обманѣ зрѣнія, въ высшей степени разнообразны и зависятъ отъ ловкости рукъ мастера, а также его умѣнія пользоваться обстоятельствами.

Складка на рукахъ при игрѣ въ макао по три карты требуется меньшихъ приготовленій, чѣмъ складка на столѣ. Для осуществленія своего замысла шулеръ приходитъ въ клубъ только съ однимъ помощникомъ, который занимаетъ мѣсто на съемкѣ, т. е. съ правой стороны мастера. Когда очередь доходитъ до мастера метать банкъ и ему его *vis-à-vis* передаетъ приготовленные карты, то онъ имѣетъ право ихъ тасовать сколько ему угодно. Онъ это и дѣлаетъ, памятуя формулу складки, 1-ая, 2-я, и 3-я карты. Онъ держитъ карты въ лѣвой рукѣ, длинной стороной на ладони, рубашкой вправо, онъ видитъ, что первая нижняя карта—девятка; сильно развитой большой палецъ лѣвой руки помогаетъ мастеру ловко снести три карты и переложить ихъ наверхъ, производя при этомъ манипуляцію фальшивой тасовки; положимъ, теперь нижней картой оказалась фигура, шулеръ втасовываетъ ее такъ, чтобы она оказалась второй картой, и снова сноситъ наверхъ три карты; затѣмъ ему надо снести еще три, чтобы третьей была опять фигура и три послѣднихъ, не имѣющихъ никакого значенія. Такимъ образомъ, чтобы составить одинъ комплектъ, шулеръ долженъ перенести снизу наверхъ колоды 12 картъ по три, т. е. произвести четыре раза всѣ приемы фальшивой тасовки. При хорошемъ развитіи большого пальца и при быстротѣ соображенія, мастеръ совершаетъ подтасовку двухъ комплектовъ очень быстро и неуловимо. Его помощнику съемщику только остается прорѣзать и снять однимъ изъ извѣстныхъ ему способовъ и банкометъ, убивъ два комплекта, бросаетъ талію.

Складка на рукахъ—самый распространенный шулерской приемъ въ клубахъ и, какъ мы увидимъ дальше, съ успѣхомъ примѣняется при игрѣ въ баккара, гдѣ формула складки значительно короче, чѣмъ формула складки въ макао по три карты.

При игрѣ въ макао употребляются еще два приема: складка и смѣнка колоды, но о нихъ объясненія мы дадимъ ниже.

III. ИГРА ЭКАРТЕ.

Въ нѣкоторыхъ клубахъ, вмѣсто макао, употребляется игра *экарте*. Эта игра относится къ тому періоду, когда администрація въ своей борьбѣ съ азартомъ воспретила въ клубахъ *очковыя игры* (макао и ея разновидности), какъ слишкомъ азартныя. Тогда стала примѣняться *козырная игра* экарте. Существуетъ предположеніе, что при козырныхъ играхъ, когда открывается козырь, азартъ меньше, чѣмъ при очковыхъ играхъ, такъ какъ такія игры якобы нужно разыгрывать и онѣ поэтому приближаются къ коммерческимъ играмъ. Какъ мы увидимъ, такое мнѣніе является заблужденіемъ, потому что игры эти все равно не разыгрываются, а карты просто открываются, и результатъ виденъ на глазъ.

Игра въ экарте происходитъ за такимъ же столомъ общеклубнаго образца, какъ и игра въ макао, также занимаютъ четыре мѣста играющіе и четыре мѣста на шваляхъ—мазники. Только игра другая, а правила остаются тѣ-же.

При игрѣ въ экарте банкометъ даетъ на каждое табло по четыре карты, а не по три, какъ въ макао, сдавая ихъ также по одной. Когда розданы 16 картъ, т. е. по четыре на каждое табло и банкомету, то открывается козырь, играющіе переворачиваютъ свои карты, открываетъ карты и банкометъ и сразу выясняется положеніе игры.

Пояснимъ примѣромъ:

I—валетъ пикъ, тузъ трефъ, десятка трефъ, семерка червей.

II—двойка бубенъ, валетъ бубенъ, король трефъ, двойка червей.

III—три бубны и одна трефа.

Банкъ три трефы и десятка червей.

Козыри черви.

Банкометъ бьетъ комплектъ, такъ какъ на первомъ табло семерка червей, на второмъ—двойка червей, а на третьемъ козырей нѣтъ, то-есть жиръ.

Значеніе имѣютъ только козырные карты и поэтому банкометъ своей десяткой червей бьетъ всѣ табло.

Предположимъ, что у банкомета валетъ и пятерка козырей, на первомъ табло валетъ и тройка, то банкометъ выигрываетъ, такъ какъ по правиламъ равные старшіе козыри

откидываются, а значеніе имѣютъ только оставшіеся младшіе. Если у банкмета валетъ и пятерка, а на I табло шестерка и семерка, то это будетъ en carte, т. е. въ ничью; объясненіе таково: нужно представить себѣ, что начинаютъ разыгрывать козырей; по правиламъ первый ходъ дѣлаетъ табло со старшей, т. е. съ семерки, банкметъ кроетъ валетомъ и ходитъ съ пятерки, которую I табло кроетъ семеркой, такимъ образомъ табло и банкметъ имѣютъ по одной взяткѣ, и игра считается въ ничью. Конечно, никогда не разыгрываютъ, такъ какъ сразу видно положеніе картъ.

Игра эта въ высшей степени проста. Три козыря почти всегда выигрываютъ, четыре—никогда не могутъ проиграть. Для открытія козыря обыкновенно употребляется третья колода картъ и очень рѣдко въ какомъ клубѣ открывается изъ тѣхъ же картъ, которыя роздаются. Третья колода готовится обычнымъ способомъ, какъ и талія для банкмета, ее тасуютъ всегда vis-à-vis банкмета, передаетъ для тасовки банкмету, который отдаетъ ее своему сосѣду на право, и тотъ ее, прорѣзавъ, снимаетъ и оставляетъ у себя на табло. Когда банкметъ даетъ себѣ послѣднюю, т. е. четвертую карту, то съемщикъ въ это время открываетъ козыря; по правиламъ клубовъ не разрѣшается открывать козыря преждевременно, хотя это правило не всегда выполняется.

При открытіи козыря не изъ особой колоды, банкметъ, сдавши всѣмъ по четыре карты, т. е. 16 картъ, семнадцатую сдаетъ не открывая, а на нее бросаетъ перевернутую восемнадцатую карту, которая и является козыремъ.

Шулерскіе приемы.

Для шулеровъ игра экарте представляетъ еще большія удобства, нежели макао. Въ смыслѣ держки экарте проще макао, такъ какъ мастеру при дерганьи картъ не нужно комбинировать число очковъ, а только дергать опредѣленную масть. Поэтому для держки въ экарте мастеръ мѣтитъ только одну какую-нибудь масть и старается сдавать ее себѣ, а также и открывать козыря той же масти, если козырь открывается изъ той же колоды. Если же козырь открывается изъ другой колоды, то шулеръ во время тасовки этой колоды подтасовываетъ нужную масть въ числѣ нѣсколькихъ

картъ навѣрхъ, а помощникъ его, сидящій на сѣмкѣ, дѣлаетъ фальшивую сѣмку: въ этомъ случаѣ шулеру необходимъ помощникъ, но при экарте лишь съ двумя колодами—даже и помощника не надо.

Клубы, которые ввели у себя открываніе козыря изъ третьей колоды, сдѣлали это для того, чтобы обезопасить публику отъ шулеровъ. Между тѣмъ, какъ введеніе въ игру третьей колоды оказало существенную помощь мастерамъ-дергачамъ. При трехъ-колодномъ экарте клубъ принужденъ давать для игры двѣ колоды одного цвѣта, а третью козырную другого цвѣта. Такъ, если игральныя карты имѣютъ красную рубашку, то для козырей необходимо дать синія карты, такъ какъ иначе карты могутъ спутаться во время игры. Сдача картъ одноцвѣтныхъ значительно облегчаетъ держку.

Игра на показку въ экарте совершается тѣмъ же способомъ, какъ и при игрѣ въ макао. Помощникомъ дергача является сидящій у него на сѣмкѣ и дѣлающій фальшивую сѣмку козырныхъ картъ. Когда помощникъ видитъ, что козырь идетъ на табло, то онъ дѣлаетъ знакъ мастеру и тотъ задерживаетъ для себя нужную карту.

Складка для экарте совершается чрезвычайно просто и особенно распространена тамъ, гдѣ на столахъ не имѣется крышекъ и карты бросаются открытыми на правый противоположный уголъ стола. Для осуществленія такой складки, въ заговорѣ должны участвовать трое лицъ, которыя размѣщаются такъ за столомъ: банкометъ, его *vis-à-vis* и правый играющій сѣмщикъ. Съ лѣвой стороны отъ банкмета можетъ сидѣть пижонъ. Какъ мы увидимъ дальше, главную роль въ такомъ способѣ играетъ сѣмщикъ, поэтому его роль выполняетъ самъ мастеръ, а банкометомъ можетъ быть его помощникъ. Такимъ образомъ, согласно нашему чертежу стола, банкометъ занимаетъ положеніе А, мастеръ, сидящій на сѣмкѣ—Г и второй помощникъ, приготовляющій карты,—В. Мастеръ мечетъ банкъ по счастью. Помощникъ, сидящій отъ него на первомъ табло, не даетъ мазчикамъ дѣлать ставки, а самъ кроетъ его банки, дабы деньги, ассигнованныя на комбинацію, не уходили къ посторонней публикѣ; въдь мастеръ, мечая по счастью, можетъ легко прометать. Въ то время, какъ мечетъ мастеръ, онъ самъ и его помощникъ слѣдятъ за открываемыми картами и бросаютъ ихъ въ пра-

вый противоположный уголъ отъ банкмета, открывши съ тѣмъ расчетомъ, чтобы козырная карта данной игры была на верху четвертой; каждый изъ нихъ старается, чтобы карты легли одна на другую, конечно, не въ особенномъ порядкѣ, а нѣсколько разбросанными; такимъ образомъ, если у мастера и его двухъ помощниковъ случайно были козыри, то на первый ударъ будущаго банкмета попадутъ три козыря. Какъ сложить свои карты пижонъ, это не имѣетъ существеннаго значенія и даже, если карты нѣсколько спутаются, то и это мало важно; сидящій рядомъ съ бросаемыми картами, естественно, направляетъ ихъ—это его обязанность. Такимъ же способомъ бросаются карты и остальныхъ ударовъ. Сидящій на съемкѣ и открывающій карты-козыри, подкладываетъ ихъ одинъ на одинъ по мѣрѣ выхода и, когда Г. кончаетъ метать, то онъ ихъ кладетъ на верхъ колоды и онѣ оказываются въ томъ же порядкѣ. Очередь доходить метать банкъ до А, тотъ ихъ тасуетъ тѣмъ же способомъ. Г. дѣлаетъ фальшивую прорѣзку и съемку однимъ изъ способовъ, объясненныхъ нами при игрѣ въ макао; тѣ же манипуляціи совершаются и съ козырными картами. Такъ какъ съемщикъ при прорѣзкѣ, вѣроятно, испортилъ послѣдній комплектъ, то банкметъ съ увѣренностью бьетъ только пять комплектовъ, а шестую карту или даетъ по счастью, или же проситъ сдѣлать ему новую талію. Нужды нѣтъ, что повторяются тѣ же самые козыри, на это никто не обращаетъ вниманія.

Въ клубахъ, гдѣ карты бросаются подъ крышку, складка совершается по той же системѣ способомъ, однороднымъ со складкой на столѣ для макао.

Складка на рукахъ для экарте нѣсколько труднѣе, чѣмъ для макао, такъ какъ здѣсь въ ударѣ число картъ больше, т. е. 16, а не 12, какъ въ макао. Однако, и такая складка, тѣмъ же способомъ, какъ и для макао, примѣняется съ успѣхомъ въ петербургскихъ клубахъ. Удобство заключается въ томъ, что здѣсь не приходится комбинировать очки, а только подбирать масть. Вообще же складка на рукахъ возможна лишь при козырѣ изъ третьей колоды, такъ какъ иначе шулеру придется на каждый разъ подтасовывать уже 18 картъ на ударъ, т. е. въ полтора раза больше, чѣмъ въ макао. Подтасовывать же одного или двухъ козырей просто, имѣя опытнаго съемщика. Обыкновенно при экарте шу-

лера примѣняютъ неполную складку; шулеръ тѣмъ же порядкомъ, который указанъ для ручной складки въ макао, сносить снизу наверхъ четыре карты, причемъ нижняя, напр., тузъ пикъ, если онъ успѣетъ снести еще четыре карты, производя манипуляцію фальшивой тасовкой, и въ этихъ четырехъ нижняя тоже пикъ, то этого довольно, онъ готовится для козырей тоже пику наверху и даетъ съемщику. У него окажется при сдачѣ тузъ пикъ и пики козыри, проиграть онъ не можетъ. Такая неполная складка дѣлается при крупной игрѣ, когда банкометъ, прометавшій два банка, проситъ приготовить ему новую талію для отвѣта и, убивши одинъ ударъ, бросаетъ талію. Такая неполная складка очень распространена. Однако, эта складка непримѣнима, когда козырь открывается изъ той же колоды. Иначе эта складка называется *складкой на туза*, такъ какъ совершенно достаточно подтасовывать одного козырного туза—это уже огромный шансъ къ выигрышу.

Нужно замѣтить, что опытные мастера для такой неполной складки сносятъ карты не снизу колоды, а примѣняютъ новый способъ: они тасуютъ карты такъ, что эта тасовка ничѣмъ не отличается отъ правильной, но незамѣтно наносятъ по одной картѣ на замѣченную верхнюю карту колоды; если верхней картой былъ тузъ, то, послѣ того, какъ шулеръ протасуетъ карты три раза, этотъ тузъ будетъ четвертымъ.

Есть специальный пріемъ для игры въ экарте, непримѣнимый въ другихъ играхъ: *съемка подъ туза противъ банкомета*. Если мастеръ оказывается въ положеніи съемщика, то онъ предварительно готовится козырей и замѣчаетъ верхняго перваго козыря. Когда козырь ему извѣстенъ, то при прорѣзкѣ таліи онъ находитъ козырного туза и дѣлаетъ съемку такъ, что тузъ окажется первой картой. Это ему удастся съ помощью тѣхъ же пріемовъ, какіе объяснены въ отдѣлѣ макао при фальшивой съемкѣ безъ коробочки. Разъ тузъ лежитъ первымъ, то онъ и пойдетъ на первое табло. Поэтому шулеръ наваливаетъ деньги на первое табло и только проигрываетъ при колоссальномъ несчастіи, т. е., когда у банкомета три козыря.

Игра экарте значительно упрощаетъ работу присыпщиковъ (см. выше). При игрѣ въ макао присыпщикъ долженъ предварительно открыть свои карты, а затѣмъ уже

присыпать ставку. При экарте арапъ подсматриваетъ козыря, что очень просто, если онъ сидитъ на съемкѣ, и открываетъ козырей; открывая козыря, онъ всегда можетъ подглядѣть слѣдующій. Итакъ, когда онъ знаетъ козыря, ему остается или подсмотрѣть, какъ сдаетъ банкометъ, или же подсмотрѣть свои первыя карты. Если въ нихъ есть крупный козырь, то арапъ безбоязненно дѣлаетъ присыпку, при этомъ онъ въ большей безопасности, чѣмъ при присыпкѣ въ макао, такъ какъ онъ присыпаетъ, когда не всѣ карты еще сданы и когда козырь не открытъ. Если даже замѣтятъ появленіе лишнихъ денегъ, то у арапа есть путь къ отступленію; онъ начнетъ доказывать, что имѣлъ право увеличить ставку, такъ какъ карты не были даны, козырь не былъ открытъ и т. д.

Какъ мы видимъ, приемы шулеровъ въ экарте нѣсколько отличны отъ приемовъ, практикуемыхъ ими въ макао, хотя эти двѣ игры сродни одна другой по своему порядку и правиламъ. Въ дальнѣйшемъ мы увидимъ, что въ каждую игру употребляются новые приемы и что шулера не останавливаются передъ своими изобрѣтеніями. Администрація и клубы ведутъ борьбу не съ того конца. Какъ это ни грустно, но въ каждомъ игрокѣ приходится видѣть шулера и приходится бороться не съ возрастающей массой игроковъ, а съ растущей арміей шулеровъ. Если будутъ придуманы нормальныя мѣры, чтобы парализовать шулерскія продѣлки, то и самъ пресловутый азартъ, съ которымъ нынѣ ведется борьба, приметъ иныя формы и потеряетъ всякую притягательную силу для разнаго рода бесполезныхъ измышлений и ненужныхъ преслѣдованій; азартъ тогда не будетъ страшень. Ниже мы постараемся указать, какъ этого достигнуть и съ этой же цѣлью нами и собраны наиподробнѣйшія свѣдѣнія о всѣхъ шулерскихъ продѣлкахъ.

IV. БАККАРА.

Въ клубахъ, кромѣ макао и экарте, устанавливается игра баккара, сильно распространенная за границей, а особенно во Франціи. Баккара это тоже макао, съ той разницей, что карты даются лишь на два табло по двѣ карты, а третью можно прикупать въ случаѣ необходимости. Въ

крупныхъ клубахъ столицы и въ богатыхъ курортныхъ городахъ для установки этой игры и для ея веденія выписываются изъ Франціи спеціалисты организаторы, которые привозятъ съ собой и *крупье*, т. е. лицо, которое руководить игрой за столомъ. Игра баккара весьма выгодна для клубовъ, т. к. съ каждой суммы, заложенной банкометомъ въ банкъ, клубъ взимаетъ 10 % (иногда 5 %). Такимъ образомъ, интересы клуба обеспечиваются предварительно независимо отъ того, что сдѣлаетъ банкометь. Такое отчисленіе именуется по-французски «la gagnotte» и вошло уже въ русскій клубный жаргонъ словомъ «ганьотка». Въ тѣхъ клубахъ, гдѣ игра ставится безъ помощи французовъ, ганьотка поступаетъ полностью въ пользу клуба; тамъ же, гдѣ работаютъ французы, ганьотка идетъ въ раздѣлъ между клубомъ и содержателемъ игры. Въ такихъ клубахъ французы пользуются до смѣшного малымъ. Они отчисляютъ себѣ 10 % ганьотки, а 90 % отдаютъ клубу. Кромѣ ганьотки и платы за карты, другихъ официальныхъ доходовъ отъ игры въ баккара не поступаетъ. Намъ пришлось изучить постановку этой игры въ одномъ клубѣ, гдѣ французы: содержатель игры, крупье и кассиръ пользовались 10 % ежедневнаго дохода отъ ганьотки. Въ предположеніи, что ежедневная ганьотка составляетъ 300 рублей, окажется, что всѣ три француза, занимавшіе помещеніе въ шикарной гостинницѣ, получали ежедневно не болѣе 30 рублей. Ясно, что французы благодѣльствовали клубу и, конечно, припачивали изъ своего кармана за удовольствіе жить въ Россіи и проводить ночи въ клубѣ... О такомъ выгодномъ разсчетѣ съ французами знали только г. г. старшины клуба, а до членовъ и посѣтителей эти свѣдѣнія дошли слишкомъ поздно; иначе, не трудно было натолкнуться на мысль, что у французовъ есть еще какіе-то приватные доходы, позволяющіе имъ отдавать едва не всю ганьотку въ пользу клуба. О томъ, что такіе доходы существуютъ въ дѣйствительности, узнаемъ изъ дальнѣйшаго изложенія. Нужно помнить, что игра баккара и всѣ злоупотребленія въ этой игрѣ достаточно изучены за границей. Кто знакомъ хоть отчасти съ приемами французскихъ шулеровъ, тотъ не можетъ и не долженъ играть въ баккара, руководимое французами; это самая опасная игра и всѣ ея приемы научно обоснованы спеціалистами. Надо помнить, что въ Россію пріѣзжаютъ такіе отбросы французскаго общества, которымъ уже нѣтъ работы

у себя на родинѣ и которыхъ слишкомъ хорошо знаютъ въ клубахъ, чтобы поставить хоть одинъ франкъ на столъ, находящійся подъ наблюдениемъ этихъ знаменитостей. Къ сожалѣнію, г.г. клубные заправилы, приглашающіе французовъ для поднятія доходности своихъ предпріятій, не берутъ на себя трудъ навести справки о томъ, кого они приглашаютъ, а можетъ быть просто это не въ ихъ интересахъ. Послѣ того, что стало извѣстно про разные клубы-притоны, нѣчто новое въ области злоупотребленій на почвѣ азарта уже не можетъ поражать и удивлять.

Наше дальнѣйшее изложеніе будетъ основано на той схемѣ, что клубомъ приглашены французы для организациі баккара; ихъ въ клубъ трое:

1. *Антрепренеръ-капиталистъ*, въ тоже время занимающій положеніе главнаго арбитра, наблюдающаго за игрой; въ крупныхъ французскихъ клубахъ его роль бы исполнялъ наемный «коммиссаръ игры» (*le commissaire de jeu*).

2. *Крупье*, онъ же главный мастеръ и исполнитель, отъ талантовъ котораго зависитъ размѣръ доходовъ предпринимателя.

3. *Кассиръ* (*le changeur*), обязанности котораго мѣнять деньги на марки, такъ какъ игра въ баккара ведется всегда на марки, какъ будто бы это такъ необходимо.

Въ большинствѣ случаевъ всѣ французы, специализировавшіеся въ карточномъ искусствѣ и занимающіеся имъ, какъ особой профессіей, уроженцы юга Франціи, преимущественно изъ Марселя и его окрестностей. Это явствуетъ изъ ихъ говора, при чемъ между собой они перекидываются словами на родномъ арго, мало понятномъ даже для хорошо знающихъ французскій языкъ; также быстрота ихъ движеній и живость фигуры явно указываютъ на ихъ южное происхожденіе. Въ Парижѣ относительно каждаго изъ такихъ проффессіоналовъ имѣется специальное досье въ «полициі игры» (*Police de jeux*).

Крупье, съ перваго взгляда, не болѣе, какъ лакей въ услуженіи у игроковъ. Онъ великолѣпно знаетъ въ теоріи и на практикѣ матеріальную сторону игры и всѣ приемы. Онъ бросаетъ въ чашку (*le pot*) карты, бывшія въ употребленіи, мѣняетъ у кассира деньги на жетоны, собираетъ ставки, распределяетъ выигрышъ, опускаетъ деньги въ ганьотку и т. д.

Кромѣ этого, онъ долженъ обладать нѣкоторыми добавочными талантами. Вотъ, что требуется, между прочимъ, отъ хорошаго крупье:

1) *Парижская тасовка* т. е. такая, которая даетъ впечатлѣніе понтамъ и банкомету реальной тасовки при честной игрѣ. Въ дѣйствительности—это—фальшивая тасовка, пріемъ, который будетъ объясненъ дальше.

2) *Фальшивый сборъ картъ* (*la fausse salade*), специальный пріемъ всѣхъ французскихъ шулеровъ, заключающійся въ томъ, что карты разсыпаются, какъ будто въ случайномъ порядкѣ, на столѣ же смѣшиваются особымъ способомъ, при чемъ сохраняютъ свой первоначальный порядокъ.

3) *Сборъ картъ лопаточкой* (*monter à la palette*); въ этомъ пріемѣ заключается главный талантъ опытнаго крупье. Лопатка (см. рис. 5) изъ китоваго уса—главное оружіе крупье: онъ ею собираетъ и деньги, и карты. Когда ударъ сдѣланъ и его результатъ опредѣлился, то крупье, расплатившись или со-
бравъ ставки въ банкъ, лопаткой собираетъ брошенныя на столѣ карты и по лопаткѣ спускаетъ ихъ въ чашку.



Рис. 5.

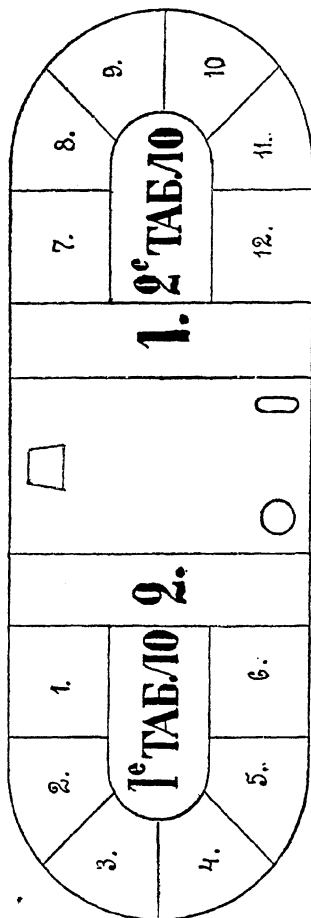
Все искусство состоитъ въ томъ, чтобы, пока карты разбросаны на столѣ, сообразить, въ какомъ порядкѣ использовать эти карты для будущаго банкомета. Острый умъ специалиста быстро улавливаетъ нужную комбинацію картъ, а лопаточка въ ловкихъ рукахъ немедленно собираетъ карты въ нужномъ порядкѣ. Лишнія карты, ненужныя для удара—переворачиваются. Въ чашкѣ карты не могутъ перепутаться, такъ какъ діаметръ ея не позволяетъ разойтись картамъ, падающимъ кучей. Когда приготовляются карты для новаго банкомета—своего человѣка, то чашка переворачивается на столъ и перевернутыя въ ней карты ловко извлекаются, какъ ненужныя. Остаются приготовленными три или четыре удара, которые и накладываются сверху для своего банкомета. Неопытные понты относятъ перевернутыя карты къ простой случайности, между тѣмъ это—шулерскій умыселъ.

4) *Воровство денегъ* (*l'étouffage*) со стола практикуется крупье въ самыхъ широкихъ размѣрахъ и этимъ пріемамъ

будет посвящена отдельная глава. Кромѣ воровства, для котораго есть спеціальныя приемы, крупье воруетъ деньги, мѣняя ихъ на марки укассира.

При быстротѣ его движеній невозможно услѣдить, сколько онъ передалъ для размѣна, между тѣмъ, какъ полученныя марки имъ пересчитываются съ особой тщательностью, дабы не оставлять у банкомета никакихъ сомнѣній и получить отъ него на чай. Кромѣ главнаго мастера — крупье, антрепренеръ неизбежно пользуется помощью нѣсколькихъ «своихъ людей», которые мечутъ банки на приготовленныя карты, понтируютъ, когда талія приготовлена противъ пижона банкомета, и исполняютъ всякія другія обязан-

БАНКИРЪ



КРУПЬЕ

Рис. 6.

ности для пользы хозяина. Естественно, что они не рискуютъ своими деньгами, а берутъ марки у хозяина и сохраняютъ въ свою пользу не болѣе 20% выигрыша.

Столъ для баккара (см. рис. 6). Столъ для игры баккара употребляется всегда длинный (2½ метра), овальной формы, покрытый зеленымъ сукномъ. Мѣста въ центрѣ стола занимаютъ крупье и банкометь; они сидятъ другъ противъ друга на высокихъ стульяхъ. Напротивъ банкомета находится наклонная мраморная подставка для картъ, короче называемая *мраморъ* (см. рис. 7). Часто на этой подставкѣ воспроизводятся основныя условія игры въ баккара, которыя служатъ въ помощь неопытному банкомету, напр. банкометь, имѣя у себя четыре очка, можетъ узнать изъ этихъ правилъ, что ему не надо прикупать, если на первомъ табло прикупили девятку, а на второмъ семерку.

Правила печатаются для того, чтобы банкометь не задерживалъ игры, ломая себѣ голову надъ разрѣшеніемъ такихъ задачъ въ баккара, которыя давно разрѣшены специалистами.

Налѣво отъ крупье въ столѣ находится чашка для картъ, а направо — узкое отверстие, какъ въ котелкѣ для спуска денегъ, — это ганьотка. Чашка, куда бросаетъ крупье использованныя карты, помѣщается въ отверстіи стола и устроена такъ, что можетъ вращаться и выниматься; она металлическая и ея діаметръ не позволяетъ расползаться брошеннымъ въ нее картамъ. Когда банкометь держитъ банкъ, то онъ же и распоряжается, и руководитъ игрой, а крупье только помогаетъ ему рассчитывать и исполняетъ свой долгъ передъ хозяиномъ. Для упрощенія расчетовъ столъ раздѣленъ на двѣ части, представляющія первое и второе табло для понтовъ. Первое табло — направо отъ банкомета, а второе табло налѣво отъ него. Тѣмъ не менѣе игроки, сидящіе на первомъ табло, могутъ дѣлать ставки и на второе, но чтобы они не тянулись черезъ весь столъ и не мѣшали игрѣ, на первомъ табло отдѣленъ прямоугольникъ, на которомъ написано 2, а на второмъ такое же пространство обозначено

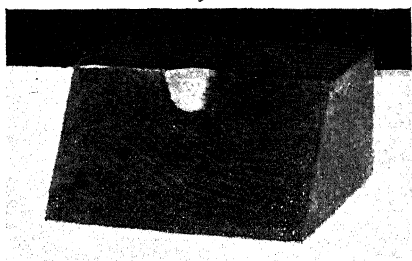


Рис. 7.

цифрой 1. Поэтому понты могут дѣлать ставки на шваль, т. е. равныя суммы на первое и второе табло, помѣщая ихъ на разграничительной линіи. Для сидящихъ понтовъ имѣются на первомъ и на второмъ табло по шесть занумерованныхъ мѣстъ. Нумера перваго табло начинаются справа отъ банкмета и доходятъ до крупье въ порядкѣ 1, 2, 3, 4, 5, 6; банкметъ направо отъ себя. Нумера втораго табло начинаются слѣва отъ банкмета, номеромъ седьмымъ и кончаются по правую руку крупье номеромъ 12.

Порядокъ игры баккара. Карточникъ клуба передаетъ французу-кассиру (*changeur*) двѣ колоды картъ, запечатанныхъ печатью клуба, со штемпелемъ клуба на тузѣ червей. Замѣтимъ кстати, что для игры въ баккара употребляютъ атласныя карты и очень часто обѣ колоды бываютъ одноцвѣтнаго крапа. Ниже мы укажемъ, что это дѣлается умышленно для удобства шулеровъ.

Распечатывая карты, крупье приглашаетъ желающихъ торговаться на банкъ, «возгласомъ»:

«*La banque est aux enchères*» *).

Немедленно начинается торгъ.

— Двадцать пять рублей.

— Тридцать.

— Пятьдесятъ.

— Сто.

Крупье, какъ аукціонистъ на аукціонѣ, повторяетъ «разъ... два... никто больше». Если никто не назначаетъ въ банкъ большей суммы, то банкметомъ является предложившій сто рублей и занимаетъ мѣсто за столомъ на высокомъ стулѣ, противъ крупье. Онъ передаетъ крупье сто рублей, послѣдній повелительнымъ тономъ («*Changeur, la-mon-paie*») приглашаетъ кассира размѣнять деньги на марки.

При игрѣ въ Россіи употребляютъ марки трехъ сортовъ: бѣлыя съ надписью 5, красныя костяныя съ надписью 20 и сторублевые плаки (*plaques*) изъ перламутра. Каждый антрепренеръ возитъ съ собой марки со своими инициалами на оборотѣ. Рублевыхъ марокъ нѣтъ, такъ какъ самыя монеты не представляютъ неудобствъ при расчетахъ.

*) Къ французскимъ игорнымъ терминамъ публика такъ привыкла, что ихъ трудно замѣнить русскими, къ тому же многіе изъ нихъ непереводимы и трудно подыскать равнозначущее русское выраженіе.

Авторъ.

Послѣ того, какъ деньги размѣнены, крупье опускаетъ 10%, т. е. десять рублей въ ганьотку. Если банкометъ желаетъ имѣть въ банкѣ равную сумму, то онъ изъ кармана доплачиваетъ десять процентовъ, отнятыхъ у него клубомъ.

Крупье тасуетъ карты.

Банкометъ и крупье окружены 12-ю понтами, которые занимаютъ 12 нумеровъ за столомъ и платятъ по рублю за мѣсто, кромѣ того вокругъ стоятъ понты, не занимающіе мѣсть.

Перетасовавъ карты, крупье протягиваетъ ихъ направо, предлагая перетасовать; это онъ выражаетъ словами: «*Les cartes passent*». Въ большинствѣ случаевъ понты отказываются отъ тасовки, такъ какъ стѣсняются этимъ выразить недовѣріе крупье. Тогда крупье въ тѣхъ же выраженіяхъ предлагаетъ перетасовать карты и сидящимъ налѣво отъ него, и тѣ отказываются *). Затѣмъ крупье, обыкновенно на концѣ лопатки передаетъ карты, банкомету, который имѣетъ право перетасовать карты, но этимъ правомъ почти никогда не пользуется. Однако, онъ обязательно долженъ дать карты снять или срѣзать. Во французскихъ клубахъ принято передавать карты для съемки кому-нибудь изъ сидящихъ за табло, а у насъ, гдѣ къ крупье относятся не какъ къ лакею, а какъ къ честному труженику—эту обязанность чаще всего исполняетъ крупье. Срѣзанныя карты банкометъ помѣщаетъ въ наклонномъ положеніи на мраморную подставку на столѣ (см. рис. 8), такъ какъ не имѣетъ права держать карты въ рукахъ. Эта манера игры называется *метать съ мрамора* (*tailler au marbre*). Теперь наступаетъ моментъ, когда крупье приглашаетъ *дѣлать игру* (*faites-vos jeux*). Понты дѣлаютъ ставки, каждый на своемъ номерѣ, но кромѣ того могутъ ставить и на чужое табло и на шваль. Крупье, замѣтивъ, что ставки сдѣланы, произноситъ вопросительно: «Игра сдѣлана (*les enjeux sont faits*) и послѣ краткой паузы:

«Ничего больше». (*Rien ne va plus*).

Послѣ этого возгласа новыхъ ставокъ уже нельзя дѣлать, и банкометъ начинаетъ давать карты; онъ можетъ разда-

*) Въ одномъ изъ петербургскихъ клубовъ послѣ долгихъ настояній обираемой публики введена обязательная тасовка картъ на первомъ и на второмъ табло.

вать однимъ пальцемъ или цѣлой рукой, но обязательно по одной картѣ и въ такомъ порядкѣ.

1). Одну направо, одну—налѣво, одну—себѣ.

2). Одну—направо, одну—налѣво, одну—себѣ.

Банкометъ долженъ просмотрѣть свои карты и если у него на двухъ картахъ 8 или 9, то долженъ ихъ открыть; если у него меньше очковъ, то онъ можетъ ничего не сказать, или же произнести «даю» (*je donne*) и ждать, что скажутъ на первомъ и на второмъ табло. Карты на табло открываетъ *сидящій на рукѣ* (*ayant main*), т. е. при началѣ игры на первомъ табло—№ 1, а на второмъ 7-ой. Банкометъ прежде

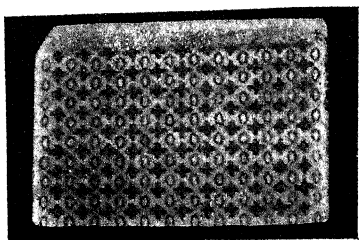


Рис. 8.

обращается съ вопросительнымъ взглядомъ на первое табло, а затѣмъ на второе. Если тамъ тоже 8 или 9, то карты должны быть открытыми, если же меньше, то сидящій на рукѣ, или просить карту (*carte s'il vous plait*), или же говорить «нѣтъ» (*non*). Предположимъ, что банкометъ открылъ 9, на первомъ табло 8, а на вто-

ромъ тоже 9. Тогда оказывается, что со вторымъ табло банкометъ въ картѣ, т. е. не платитъ и не получаетъ ставокъ, а съ перваго всѣ ставки берутся въ банкъ. Если банкъ былъ покрытъ полностью и равномерно, т. е. на каждомъ табло стояло по 50 рублей, то въ банкъ послѣ этого перваго удара образуется 150 рублей. Если банкометъ убьетъ еще комплектъ, то у него въ банкѣ окажется 300 рублей, при условіи, что на обоихъ табло были сдѣланы полныя ставки, по 150 рублей на каждомъ. Предположимъ, что въ банкѣ образовалось 325 рублей, и банкометъ не желаетъ продолжать. Тогда марки, принадлежащія банку, складываются предусмотрительнымъ и любезнымъ крупье въ особую деревянную чашку и передаются банкомету, который, давъ неизбежное на чай крупье, можетъ занять мѣсто за столомъ, какъ понтъ или же размѣнять марки на деньги у кассира. Крупье предлагаетъ желающимъ продолжать банкъ, т. е.

метать ту же талію, заложивъ въ банкъ 325 рублей; если желающихъ не найдется, то карты должны быть смѣшаны и приготовлены наново для слѣдующаго банка, опять приобретаемаго съ торговъ.

Допустимъ, что находится желающій, который заявляетъ: «я беру банкъ» (*je fais la suite*) и садится на мѣсто стараго банкюмета. Крупье опускаетъ въ ганьотку 10 % съ переданныхъ ему 325 рублей 32 рубля; въ банкъ наличныхъ 293 рубля. Приготовивъ карты, крупье заявляетъ:

«Дѣлайте игру. 147 на первое, 146 на второе: Это значить, что при нечетной суммѣ банка большая половина кроется на первомъ табло, а меньшая на второмъ. Такая точность въ расчетѣ необходима, дабы не было потомъ недоразумѣній изъ за недоплоченнаго рубля. Банкюметъ сдаетъ карты указаннымъ выше способомъ. Результатъ игры таковъ:

Банкюметъ имѣетъ двухъ тузовъ, т. е. 2 очка. Посмотрѣвъ карты, онъ говоритъ:

«Даю», то-есть онъ даетъ по третьей картѣ тому, кто попросить.

Положеніе сидящихъ теперь на рукѣ измѣнилось, такъ какъ при первомъ банкюметѣ на первомъ табло было въ картѣ съ банкомъ, то рука остается за № 1 до тѣхъ поръ, пока онъ не проиграетъ, тогда рука переходитъ къ слѣдующему. Такъ и случилось со старымъ табло, которое проиграло первому банкюмету, и потому рука перешла теперь къ № 8-му.

На первомъ табло замѣчаютъ хорошую карту и потому говорятъ: «нѣтъ», что значить,—я доволенъ своими очками.

На второмъ табло замѣчаютъ два очка и говорятъ «карту» или же короче: «да».

Банкюметъ даетъ карту, шестерку на второе табло, которую крупье, въ концѣ своей лопатки, передаетъ сидящему на рукѣ.

Банкюметъ затѣмъ прикупаетъ себѣ карту—двойку. У него образовалось четыре; это онъ и объявляетъ во всеуслышаніе, одновременно переворачивая свои карты. Тогда только открываютъ карты перваго и втораго табло; на одномъ 7, а на другомъ 8. Крупье заявляетъ: «всюду проиграно» (*perdu partout*), «четыре въ банкѣ» и начинаетъ расплачиваться. Предположимъ, что на первомъ было поставлено болѣе 147 рублей. Крупье, уплативъ на первое табло по очереди ставокъ, считая отъ имѣющаго руку, прекращаетъ платежъ,

но просить не убирать незаплоченных ставок, такъ какъ онъ не знаетъ, покрыто ли полностью на второмъ табло. Оказывается, что на второмъ стояло только 146 рублей. Остатокъ 6 рублей уплачивается на первое табло тому нумеру, который стоитъ слѣдомъ за послѣднимъ уплаченнымъ, если таковымъ былъ 4-й, то уплачивается 5-му, а шестому уже не хватаетъ. Надо замѣтить, что крупье очень внимательно слѣдитъ за ставками и если банкъ перекрытъ, а банкометъ убилъ оба табло, то крупье считаетъ собираемыя по очереди нумеровъ деньги и никогда не беретъ лишнихъ. Для этого онъ долженъ всегда помнить, чья рука, и съ этого номера начинать или платить, или собирать деньги.

Когда банкъ сорванъ, то вновь приготавливаются карты и начинается торгъ на новый банкъ.

Игра баккара обставлена очень строго. Для нея есть правила, которыя познаются на практикѣ игроками и крупье съ антрепренеромъ, всегда требуютъ строгаго исполненія этихъ правилъ, дабы всѣ убѣдились, что они стоятъ на стражѣ интересовъ игроковъ. Укажемъ на главнѣйшіе изъ этихъ общепринятыхъ правилъ:

1) Сидящіе на рукѣ въ пятеркѣ могутъ покупать или нѣтъ, это отъ нихъ зависитъ. Если же неопытный понтъ купить къ шестеркѣ и проиграетъ, то онъ долженъ уплатить всѣ ставки другимъ понтамъ. Если такой инцидентъ произошелъ на первомъ табло, а на второе тоже прикупили третью карту и проиграли, то сдѣлавшій ошибку на первомъ табло возмѣщаетъ убытки и понтамъ второго, такъ какъ своимъ неестественнымъ прикупомъ онъ испортилъ всю талію, измѣнилъ порядокъ картъ.

2) Если сидящій на табло имѣетъ на двухъ картахъ восемь очковъ, но по разсѣянности не открываетъ карты и, принимая восемь за семь, говоритъ «довольно», а банкометъ на 3 картахъ имѣетъ 9, то банкометъ выигрываетъ. Сидящій же на рукѣ платитъ всѣмъ понтамъ. Даже, если у банкомета тоже восемь и это сосчитывается, какъ en carte то и въ этомъ случаѣ сидящій на рукѣ возмѣщаетъ понтамъ ихъ убытокъ, въ предположеніи, что табло выигрываетъ.

3) Случайно банкометъ роняетъ на полъ одну карту. Онъ долженъ заявить объ этомъ крупье, но отнюдь не наклоняться самому за картой, такъ какъ въ послѣднемъ случаѣ признается, что онъ проигралъ ударъ. Если же банкометъ

роняетъ не одну, а двѣ карты, то онъ во всякомъ случаѣ долженъ платить всѣ ставки.

4) Банкометъ, по ошибкѣ, далъ на одно табло не двѣ карты, а три; сидящій на рукѣ заявляетъ объ этомъ и, по своему выбору, откидываетъ одну изъ картъ: такъ, если у него тузъ, восьмерка и фигура, то онъ бросаетъ фигуру и объявляетъ 9. Допустимъ, что банкометъ сдалъ себѣ три карты, тогда картина мѣняется.

Понты могутъ снять свои ставки или уменьшить ихъ, а три карты банкмета считаются, какъ баккара, независимо отъ числа очковъ, онъ долженъ купить четвертую карту, которая одна и будетъ имѣть значеніе.

5) Сдавъ по двѣ карты на табло и себѣ, банкометъ, не дождавшись, что скажутъ сидящіе на рукѣ, машинально даетъ третью открытую карту на первое табло. Между тѣмъ здѣсь остаются на своихъ картахъ, тогда банкометъ передвигаетъ эту карту на второе табло и тамъ не надо. У банкмета семь очковъ и онъ не хочетъ брать этой карты, а кладетъ ее обратно въ колоду. Тогда крупье напоминаетъ, что по правиламъ эта карта принадлежитъ банкомету. Хорошо, если онъ съ этой картой проигрываетъ. Если же это двойка, которая ему составитъ девятку, то понты не задумываются обвинить его въ нечестной игрѣ.

Строгія правила игры въ баккара устанавливаются со специальной цѣлью замаскировать тѣ шулерскіе приемы, которые примѣняются крупье въ этой игрѣ. Въ слѣдующей главѣ мы сдернемъ завѣсу съ этихъ раззорителей игроковъ, съ этихъ шулеровъ, которые своей любезностью и предупредительностью вводятъ въ заблужденіе многихъ. Игра баккара самая опасная изъ всѣхъ азартныхъ игръ.

Шулерскіе приемы при игрѣ баккара.

То, что описано выше про игру баккара, даетъ впечатлѣніе въ пользу этой игры. Однако, шулерскіе приемы ни въ одну игру не отличаются такимъ разнообразіемъ, какъ въ баккара. Мы должны оговориться, что при этой игрѣ держака совершенно не примѣняется. Во Франціи теперь даже нѣтъ шулеровъ-дергачей. Этотъ приемъ совершенно не нуженъ, такъ какъ карты банкометъ не держитъ въ рукахъ. Преимущественный приемъ въ баккара—складка. Для

проведенія въ жизнь этого приема антрепренеръ долженъ имѣть нѣсколькихъ помощниковъ, которые вербуются изъ среды «своихъ людей». Эти помощники играютъ роль агентовъ для привлеченія въ клубъ богатыхъ пижоновъ. Казалось бы, какой особенный доходъ антрепренеру отъ того, что въ клубъ появится одинъ лишній богатый человѣкъ. Въдь ганьотка зарабатываетъ и съ небогатаго игрока... Однако, не надо забывать, что клубъ-притонъ преслѣдуетъ тѣ же задачи, что и частная квартира, гдѣ собираются шулера. Когда увлекается въ такой клубъ богатый игрокъ, то онъ неизбежно обыгрывается независимо отъ того, мечеть ли онъ банкъ, или же понтируетъ. Наибольшій доходъ антрепренеру приносятъ свои люди, которые по нѣсколько разъ въ ночь мечутъ за счетъ антрепренера вѣрные банки. Главнымъ работникомъ при этомъ является, конечно, крупье, а банкометъ дѣйствуетъ, какъ машина. Онъ получаетъ марки отъ антрепренера, закладываетъ банкъ, раздаетъ приготовленныя карты и, вставъ съ деньгами изъ-за стола, отдаетъ 80% награбленныхъ денегъ французу, а 20 % оставляетъ себѣ.

Для такихъ комбинацій употребляются два приема: предварительная складка картъ, или секансъ (*séquence*) и складка на столѣ.

Секансъ. Какъ принято называть въ клубѣ, карты играющимъ падаетъ карточникъ, однако при баккара ему не надо собирать деньги за карты, поэтому онъ мало интересуется подачей картъ, да и вообще карточнику нѣтъ никакого дѣла въ комнатѣ, гдѣ играютъ въ баккара; время отъ времени онъ заглядываетъ въ эту комнату, чтобы собрать рубли съ понтовъ, занимающихъ нумерованныя мѣста за столомъ. Такъ какъ карты при игрѣ въ баккара часто мѣняются на новыя, по желанію банкомета, то никому не покажется страннымъ, что карточникъ при началѣ игры передастъ крупье по счету нѣсколько запасныхъ игръ картъ; въ этомъ ничего нѣтъ удивительнаго, такъ какъ игроки находятся въ полной безопасности: клубъ даетъ карты, запечатанныя спеціальною бандеролью со штемпелемъ клуба. Однако, всѣ знаютъ, что бумажную бандероль всегда легко расклеить на пару и снова заклеить по старому образцу. Такъ, конечно, и дѣлаютъ; намъ замѣтятъ, что можетъ быть такой случай, карточникъ пожелаетъ лично передать карты. Такое желаніе

не остановить шулеровъ въ ихъ намѣреніяхъ. Во-первыхъ, карты можно добыть различными способами, а во-вторыхъ не пожалѣть лишней доли и карточникъ подастъ карты, какія желательно французу. При послѣднемъ положеніи мы исходимъ изъ той идеи, что каждое лицо, живущее въ атмосферѣ азарта, можетъ быть легко подкупимо: азартъ развращаетъ постоянное наблюденіе надъ приливомъ и отливомъ чужихъ денегъ, атрофируетъ всякую нравственность. Вообще же, достать карты не трудно,—это-деталь, которая не усложняетъ плана преступленія. Что же дѣлаютъ дальше французы, когда они достали карты и вскрыли бандероль. Они подбираютъ карты въ имъ извѣстномъ порядкѣ, при которомъ банкометъ всегда выигрываетъ; при этомъ порядокъ не нарушается отъ съемки картъ, даже, если ее произвести нѣсколько разъ. На первый взглядъ это кажется мало вѣроятнымъ и сказочнымъ, но шулерская наука доказываетъ возможность такой складки. Мы приведемъ нѣсколько наиболее распространенныхъ складокъ-секансовъ, дабы неопытные игроки имѣли возможность во время нечестной игры подмѣнить сдѣланную складку, потому что каждая изъ нихъ имѣетъ какую-нибудь характерную особенность, уловимую для посвященныхъ:

Складка 113.

705—902—604—136—080—126
908—709—704—902—504—803
208—113—553—400—0607

Нами указана только половина складки 113, названной такъ потому, что ударъ 113 является для банкомета проиграннымъ. (Когда доходить очередь до этого удара, свои люди дѣлаютъ крупныя ставки, дабы не дать понтамъ-пижонамъ расхитить хозяйскія деньги). Складка эта указана на одну колоду, т. е. на 52 карты, вторая же колода складывается по тому же порядку. Для игры примѣняются двѣ колоды, сложенные совершенно одинаково. Крапъ у обѣихъ колодъ будетъ конечно одноцвѣтный. Когда крупье получить обѣ колоды и освободить карты изъ бумажной бандероли, то онъ сдѣлаетъ парижскую тасовку, дающую публикѣ полную иллюзію настоящей тасовки. Между тѣмъ обѣ коло-

ды сохраняютъ порядокъ первоначальной складки. Для того, чтобы провѣрить правильность этой складки, достаточно, чтобы, взявъ колоду картъ, начать класть по одной картѣ, рубашкой на столъ въ указанномъ порядкѣ, начиная съ семерки. Нуль обозначаетъ десятки и фигуры. Тасовать такую складку можно лишь парижскимъ способомъ, который почти невозможно изучить, а снимать такъ сложенную колоду можно сколько угодно разъ. Нужно помнить, что при складкѣ 113 банкометъ долженъ обязательно прикупать къ пятеркѣ, между тѣмъ, какъ у понтовъ на двухъ картахъ никогда не составитъ пяти очковъ и они, своей крупной прикупкой, ни въ какомъ случаѣ не могутъ испортить складку.

Существуетъ предположеніе, что кромѣ складки 113, наиболѣе употребительной для игры въ баккара, нѣтъ другихъ секансовъ. Но за послѣдніе годы шулерская наука двинулась сильно впередъ и теперь примѣняется много новыхъ складокъ.

Складка 234.

Названа такъ ввиду первыхъ картъ, которыми она начинается.

234—100—006—573—850—201
440—370—890—277—060—413
055—090—016—608—929—800
002—314—354—780—110—057
332—589—700—000—674—598
926—821—604—006— 90

Эта складка дѣлается на двухъ колодахъ картъ. Комбинаторъ, распечатавъ два пакета картъ, создалъ такой порядокъ изъ 104 картъ, который дѣлается общимъ для обѣихъ колодъ. Это не двѣ комбинаціи, каждая на 52 карты, какъ при складкѣ 113, а одна для 104 картъ. Если послѣ фальшивой тасовки, крупье откроетъ вѣрообразно карты рубашкой къ столу, то публика не увидитъ повторяемости комбинацій, какъ это можетъ быть замѣчено при соединеніи двухъ колодъ, сложенныхъ въ порядкѣ 113.

Складка 101.

Названа такъ по начальнымъ картамъ.

101—000—002—343—334—870
705—470—040—602—570—250
580—690—686—929—119—834
000—607—705—902—604—136
080—126—908—709—704—902
504—803—208—113— 55

Эта складка, подобно предыдущей, дѣлается на 104 картахъ. Въ отличіе отъ складки 113, гдѣ банкометь прикупаетъ всегда къ пятеркѣ четверку и выигрываетъ постоянно на 9, складка 101 даетъ то преимущество, что банкометь, прикупивъ къ пятеркѣ, составляетъ себѣ 7 или 8, а иногда даже 1; конечно, въ послѣднемъ случаѣ на обоихъ табло баккара. Для банкмета, который мечетъ на сложенные карты нѣсколько разъ въ вечеръ, представляется необходимымъ примѣнять различныя складки, такъ какъ повтореніе однѣхъ и тѣхъ же комбинацій можетъ натолкнуть игроковъ на мысль, что они имѣютъ дѣло съ нечестнымъ банкометомъ.

Всѣ три складки, способъ и порядокъ которыхъ мы указали, примѣняются лишь съ картами, у которыхъ одноцвѣтныя рубашки у обѣихъ колодъ. При двухъ колодахъ съ рубашками двухъ разныхъ цвѣтовъ примѣняется уже высшая школа шулерскаго искусства. Этотъ способъ извѣстенъ подъ названіемъ «разноцвѣтная складка».

Разноцвѣтная складка.

Игроки, въ большинствѣ случаевъ, весьма суевѣрны и вѣрятъ различнымъ примѣтамъ. Такъ многіе не любятъ, когда банкометь мечетъ одноцвѣтными картами. Возможно, что кто-либо изъ понтовъ потребуетъ разноцвѣтныя карты. Это требованіе должно быть безпрекословно исполнено, но и разноцвѣтныя карты не въ силахъ спасти игрока отъ ловко организуемаго грабежа.

Если крупье получить двѣ разноцвѣтныя колоды, сложенные, допустимъ, въ порядкѣ 113, то онъ не въ состояніи примѣнить способъ парижской тасовки, такъ какъ тогда

игроки замѣтятъ, что послѣ тасовки синія и красныя карты не перемѣшались, а остались въ первобытномъ порядкѣ (см. рис. 9). Поэтому на случай требованія разноцвѣтныхъ

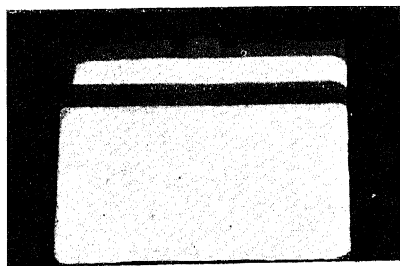


Рис. 9.

картъ у французовъ имѣется въ запасѣ и разноцвѣтная складка. Какъ же приготовить такую складку и возможно ли это? Оказывается, что это вполне возможно.

Предположимъ, что комбинаторъ желаетъ приготовить разноцвѣтную складку по системѣ 234; для этого онъ долженъ распечатать банде-

роль, вынуть всѣ 124 карты и располагать ихъ въ такомъ порядкѣ:

Лѣвая сторона

Синія карты рубашк. внизъ, Красныя карты рубаш. вверхъ, фигурами вверхъ.

Правая сторона

фигурами внизъ.

Класть карты справа налево, кладя послѣдовательно по одной картѣ на каждую сторону: 0 направо, 9 налево, 6 направо, 0 налево и т. д.

9—0—4
6—2—6
5—9—4
6—0—0
7—8—2
3—5—0
1—8—4
3—1—2
0—0—9
9—0—6
0—9—5
0—1—0
0—7—0
8—7—0

0—6—0
0—1—8
2—8—5
7—0—0
0—9—5
3—7—0
1—0—7
5—4—3
0—0—8
2—8—6
1—0—0
5—3—4
6—7—2
9—0—3

4—0—0
8—7—6
0—0—4
2

4—1—2
5—3—5
0—0—1
3

При такомъ расположеніи картъ окажется, что между синими картами попали четыре красныхъ: девятка, шестерка, жиръ (фигура или десятка) и четверка; между красными картами будутъ находиться четыре синихъ: тройка, тузъ, еще тройка и пятерка. Для комбинатора не трудно замѣнить эти восемь картъ картами соотвѣтствующаго крапа изъ запасныхъ колодъ. Приготовленная складка ничего не имѣетъ общаго со складкой 234. Теперь крупье долженъ проявить свое искусство и на глазахъ у публики превратить эту складку въ секансъ 234. Крупье для этого примѣняетъ способъ тасовки, признаваемый за вполне правильный; онъ держитъ обѣ колоды, заключающія въ себѣ карты 104, въ лѣвой рукѣ (см. рис. № 10), а правой снимаетъ одновременно двѣ карты, верхнюю и нижнюю, т. е. 1-ю и 104-ую (см. рис. № 11), и, бросивъ эти карты на столъ, продолжаетъ ту же манипуляцію, пока у него не останутся въ рукахъ лишь двѣ карты, которыя онъ и бросаетъ сверху лежащихъ уже на столъ. Дѣлается это тасовка чрезвычайно быстро, не задерживаетъ игры и совершенно смѣшиваетъ два цвѣта крапа. Обѣ колоды являются хорошо перетасованными, что и за-

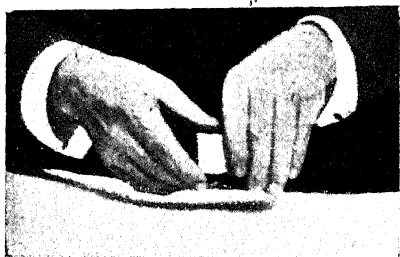


Рис. 10.

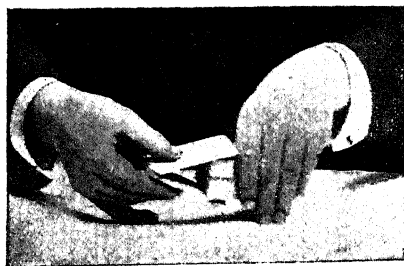


Рис. 11.

мѣчаютъ съ удовольствіемъ понты; они не замѣчаютъ одного, что съ помощью такой тасовки восстановлена складка 234.

Вѣдь комбинаторъ, приготавливая колоды, раздѣлили секансъ; синія карты крапомъ на столѣ и фигурами вверхъ, а красныя карты фигурами на столѣ, крапомъ вверхъ. Когда эта работа была исполнена, то, очевидно, что первая карта (фигура вверхъ) лѣвой синей колоды была двойка, а первая (фигура внизъ) правой (красной колоды) была 3. Естественно, что крупье, повернувъ синюю колоду и положивъ ее на красную, положилъ и двойку синей лѣвой колоды на тройку красной (правой) колоды. Тасуя карты указаннымъ на нашихъ рисункахъ приѣмомъ, крупье беретъ послѣдовательно:

0 красную, 9 синюю,				6 красную, 0 синюю.			
0	»	4	»	0	»	6	»
1	»	2	»	8	»	6	»
2	»	5	»	8	»	9	»
5	»	4	»	7	»	6	»
0	»	0	»	0	»	0	»
0	»	7	»	9	»	8	»
5	»	2	»	3	»	3	»
7	»	5	»	0	»	0	»
1	»	1	»	0	»	8	»
7	»	4	»	5	»	3	»
4	»	1	»	3	»	2	»
0	»	0	»	0	»	0	»
8	»	9	»	2	»	9	»
8	»	0	»	6	»	6	»
1	»	0	»	0	»	9	»
0	»	5	»	5	»	0	»
3	»	1	»	4	»	0	»
6	»	0	»	7	»	7	»
2	»	0	»	9	»	8	»
0	»	7	»	3	»	0	»
4	»	4	»	1	»	0	»
2	»	0	»	5	»	8	»
3	»	7	»	5	»	6	»
0	»	0	»	0	»	0	»
1	»	4	»	3	»	2	»

Перетасованныя такимъ образомъ карты поступаютъ въ распоряженіе банкмета, который даетъ ихъ срѣзать.

Какъ мы уже указывали, при секансахъ рѣзка не имѣетъ никакого значенія и порядокъ складки не нарушается. Для того, чтобы доказать наглядно, что складка 234 восстановлена безъ одной ошибки указаннымъ способомъ тасовки, допустимъ на минуту, что карты не были срѣзаны, а получивъ ихъ отъ крупье, банкометъ началъ метать. Вотъ въ какомъ порядкѣ пойдутъ карты:

- 1) 2 направо, 3 налѣво, 4 банкомету.
- 2) 1 направо, 0 налѣво, 0 банкомету и т. д.

Секансъ 234 оказался восстановленнымъ безъ особаго труда и на разноцвѣтныхъ картахъ общепринятымъ приемомъ, употребляемымъ для смѣшенія двухъ разнокрапныхъ колодъ.

Складки противъ банка.

Выше объясненные три складки были въ пользу банкомета. Но, вѣдь не можетъ же свой человекъ постоянно метать банкъ. Захотятъ держать банкъ и честные люди. Для сплавки честныхъ банкометовъ у французовъ есть секансы, представляющие изъ себя чудо шулерскаго искусства. Въ то время, какъ банкометъ мечетъ банкъ, свои люди, расположившись по одному за каждымъ табло, понтируютъ противъ банка, причемъ замѣчательно то обстоятельство, что банкометъ можетъ даже не проиграть всѣхъ денегъ, заложенныхъ въ банкъ, можетъ даже немного выиграть, но несмотря на это понты-свои люди все таки выиграютъ: они заберутъ деньги понтовъ-пижоновъ.

Складки противъ банка дѣлаются по той же системѣ, какъ секансъ 113, т. е. складывается каждая колода отдѣльно (по 52 карты), которая крупье соединяетъ, тасуетъ парижской тасовкой и срѣзываетъ. Честный банкометъ, слѣдуя общему правилу, картъ не тасуетъ.

Складка 510.

(Въ этой складкѣ имѣютъ значеніе черви, бубны и черныя масти).

5 червей—1 черная—0 червей
0 черная—3 бубень—4 черная
1 червей—4 червей—0 черная

6 бубень—6 червей—8 бубень
 5 черная—6 черная—0 червей
 6 черная—9 червей—0 черная
 9 черная—3 черная—3 червей
 4 черная—0 черная—0 бубень
 2 черная—7 бубень—3 черная
 9 бубень—7 червей—8 черная
 0 бубень—0 черная—0 червей
 2 черная—1 бубень—7 черная
 0 черная—0 бубень—4 бубень
 7 черная—2 червей—2 бубень
 5 бубень—8 черная—5 черная
 1 черная—8 червей—0 бубень
 0 червей—0 черная—9 черная
 0 черная.

Когда банкометъ при этой складкѣ тянетъ себѣ послѣднюю черную карту, то это указываетъ, что слѣдующій ударъ будетъ выигранъ банкометомъ, тогда свои люди, сидящіе на обоихъ табло, или уменьшаютъ свои ставки, или совсѣмъ ихъ снимаютъ. Когда послѣдняя перевернутая банкометомъ карта черва, это значитъ, что слѣдующій ударъ выигралъ правое табло; естественно, что свой человѣкъ дѣлаетъ крупную ставку на первое табло и незначительную на лѣвое.

Когда послѣдняя перевернутая банкометомъ карта-бубна, это значитъ, что слѣдующій ударъ выиграетъ лѣвое табло; свой человѣкъ ставитъ крупно на лѣвое табло и незначительно на правое.

При складкѣ 510 банкометъ очень часто бьетъ какое нибудь табло, а иногда и оба. Такимъ образомъ, свои люди забираютъ тѣ деньги, которыя проигрываютъ банку понты, и честный банкометъ безсознательно является пособникомъ и посредникомъ для обирания понтовъ своими людьми. Въ результатѣ банкометъ можетъ даже незначительно выиграть.

Эти складки, на жаргонѣ французскихъ игроковъ, называются «ядовитыми» (*passer-du poison*), они столь же разнообразны, какъ и складки для банкмета. Комбинаторы должны ихъ разнообразить, такъ какъ если банкометъ замѣтитъ, что онъ неизбѣжно проигрываетъ ударъ или часть удара, послѣ прикупленной красной карты, то въ немъ можетъ за-

родиться сомнѣніе въ правильности игры. Поэтому-то изобрѣтены и другія складки того же жанра, дабы банкометъ не привыкалъ къ одному порядку картъ.

Складка 9.

0 черная — 9 черная — 2 красная
 0 черная — 1 черная — 4 красная
 2 черная — 6 красная — 7 красная
 0 красная — 0 красная — 4 красная
 6 черная — 7 черная — 8 красная
 0 красная — 0 черная — 6 красная
 7 черная — 5 красная — 0 черная
 3 красная — 1 черная — 7 красная
 9 красная — 2 черная — 0 красная
 8 черная — 4 черная — 1 красная
 3 красная — 2 красная — 3 черная
 8 красная — 4 черная — 0 черная
 8 черная — 3 черная — 5 черная
 9 красная — 0 черная — 0 красная
 5 красная — 0 черная — 0 черная
 1 красная — 6 черная — 0 красная
 0 красная — 9 черная — 0 красная
 5 черная.

Послѣдняя перевернутая карта указываетъ или выигрывающее табло, или указываетъ, что выигрываетъ банкъ. Если послѣдней перевернутой картой была красная, то слѣдующій ударъ выигрываетъ правое табло, если это была черная карта, то слѣдующій ударъ выигрываетъ лѣвое табло, если же послѣдняя перевернутая карта 6 или 7 безъ различія цвѣта, то это служитъ указаніемъ на будущій выигрышъ банка. Въ зависимости отъ этихъ указаній и понтируютъ свои люди.

Складка 118.

(При этой складкѣ имѣютъ значеніе не только масти, но и фигуры)

1 червей	—	1 пикъ	—	8 червей
8 пикъ	—	дама червей	—	дама пикъ

9 червей	—	9 пикъ	—	король червей.
король пикъ	—	8 бубень	—	8 трефъ
дама бубень	—	дама трефъ	—	9 бубень
9 трефъ	—	король бубень	—	король трефъ
7 червей	—	7 пикъ	—	10 червей
10 пикъ	—	валетъ червей	—	валетъ пикъ
7 бубень	—	7 трефъ	—	10 бубень
10 трефъ	—	2 червей	—	2 пикъ
3 червей	—	3 пикъ	—	4 червей
4 пикъ	—	5 червей	—	5 пикъ
6 червей	—	6 пикъ	—	2 бубень
2 трефъ	—	3 бубень	—	3 трефъ
4 бубень	—	4 трефъ	—	5 бубень
5 трефъ	—	6 бубень	—	6 трефъ
1 бубень	—	валетъ бубень	—	валетъ трефъ
1 трефъ				

Результатъ этой складки таковъ:

I-й ударъ: оба табло открываютъ 9.

II-й ударъ: правое табло выигрываетъ.

III-й ударъ: лѣвое табло выигрываетъ, правое въ картѣ съ банкомъ.

IV-й ударъ: правое табло выигрываетъ, лѣвое въ картѣ съ банкомъ.

V-й ударъ: банкъ проигрываетъ на оба табло.

VI-й ударъ: банкъ выигрываетъ на оба табло.

VII-й ударъ: оба табло выигрываютъ.

Такой результатъ складки лишь въ томъ случаѣ, если съемка не была сдѣлана, или если крупье сдѣлалъ фальшивую съемку; если же сдѣлана правильная съемка, то тузъ червей не попадетъ на первое табло и тогда надо помнить слѣдующія условія: каждый разъ, какъ послѣдняя карта, открытая банкометомъ (безъ различія масти), будетъ содержать четное число очковъ—банкъ выигрываетъ слѣдующій ударъ, если послѣдняя перевернутая карта (опять же безъ различія мастей) будетъ содержать нечетное число очковъ, слѣдующій ударъ выигрываетъ оба табло; черные валеты, перевернутые послѣдними, указываютъ на выигрышъ банка въ слѣдующемъ ударѣ. Дама бубень и дама червей перевернутыя послѣдними, свидѣтельствуютъ, что слѣдующій ударъ оба табло выигрываютъ; король бубень указываетъ на про-

игрышъ перваго табло и на то, что второе табло будетъ въ картѣ съ банкомъ; король пикъ общаетъ выигрышъ банку, король трефъ ударъ въ ничью.

Всѣ складки, сдѣланныя противъ банка, могутъ быть приготовлены какъ разноцвѣтные секансы для разнокрапныхъ колодъ по той системѣ, по которой была система объяснена для разноцвѣтной складки 234.

Можно предположить, что найдется игрокъ, который подмѣтитъ повтореніе извѣстныхъ комбинацій картъ, на котораго найдетъ сомнѣніе въ правильности игры и который для огражденія своихъ интересовъ будетъ старательно перетасовывать карты. Въ такомъ случаѣ, складка окажется испорченной и крупье, ударомъ лопатки о столъ, даетъ сигналъ комбинаторамъ, что игра идетъ честная. Если банкометъ, испортившій складку тасовкой,—крупный игрокъ, то французскіе шулера не простятъ ему такой предосторожности, испортившей ихъ планы; они, на другой день, примѣняютъ къ нему иной способъ, не имѣющій ничего общаго со складкой. Этотъ способъ именуется подборомъ крапа (*le maquillage au tarot*), а на русскомъ шулерскомъ жаргонѣ—добирановка.

Шулера совершенно сознательно употребляютъ для баккара атласныя карты, съ крупнымъ косымъ рисункомъ крапа. Окончанія крапа по краямъ, или ихъ обрѣзъ не бываетъ никогда однороднымъ, такъ какъ этого невозможно достигъ при разрѣзкѣ на карточной фабрикѣ цѣлыхъ листовъ картъ. Напр., фабрика печатаетъ листъ королей и затѣмъ съ помощью рѣзальной машины разрѣзаетъ этотъ листъ на отдѣльныя карты. Такимъ образомъ, обрѣзъ крапа будетъ характеренъ для извѣстной категоріи картъ. Изъ массы колодъ можно выбрать такіе обрѣзы крапа, которые однородны для серіи фигуръ и будутъ характерно отличаться отъ серіи напр. девятокъ и т. д. Такъ какъ употребляются карты атласныя, опредѣленнаго рисунка, то работнику безъ особаго труда можно закупить массу такихъ картъ, собрать изъ нихъ одну или двѣ игры, а изъ клубныхъ игръ подложить въ нихъ только по тузу червей, на которомъ предусмотрительно ставится печать клуба. Когда такая колода положена на мраморную подставку, то наклонъ картъ даетъ возможность стоящему сзади банкомета комбинатору видѣть обрѣзъ нѣсколькихъ, послѣдовательно лежащихъ картъ.

Онъ подаетъ знаки своимъ сосѣдямъ, своимъ людямъ, которые сидятъ за табло, и тѣ, въ зависимости отъ этого или понтируютъ крупно, или уменьшаютъ свои ставки. Банкометъ, принявшій всѣ предосторожности, не можетъ выиграть. Нерѣдко, для простоты, примѣняется другой способъ, приносящій тѣ же результаты. На оборотной сторонѣ картъ дѣлаются надписи растворомъ фосфора. Одинъ изъ своихъ людей приходитъ въ черныхъ очкахъ и свободно читаетъ надписи. Этотъ приемъ опасенъ въ томъ отношеніи, что нельзя надѣяться на исправность электрическаго освѣщенія; если, внезапно, электричество потухнетъ, то всѣ присутствующіе увидятъ надписи и обманъ будетъ открытъ. Поэтому этотъ остроумный и простой приемъ примѣняется лишь въ исключительныхъ случаяхъ, когда нѣтъ времени создать добирановку.

Складка на столѣ.

Кто игралъ въ баккара, тотъ навѣрное замѣчалъ, что карты, бросаемыя крупье въ чашку, падаютъ туда въ большемъ безпорядкѣ и многія изъ нихъ переворачиваются. Когда для новаго банкмета, крупье приготовляетъ карты, то онъ вынимаетъ чашку изъ стола и небрежно высыпаетъ изъ нея карты на столъ. Не принимая во вниманіе перевернутыхъ картъ, онъ соединяетъ ихъ всѣ вмѣстѣ, а затѣмъ, раскрываетъ вѣрообразно на столѣ. Тогда публика замѣчаетъ, что нѣкоторыя карты перевернуты рубашкой вверхъ, а нѣкоторыя фигурами вверхъ. Крупье быстро начинаетъ приводить карты въ надлежащій порядокъ для тасовки.

Такой безпорядокъ не является случайнымъ, онъ сознательно создается опытнымъ крупье во время игры.

Предположимъ, что банкметъ роздалъ такія карты:

$$\begin{array}{l} \text{I} \dots \text{I} - 3 = 4 \\ \text{II} \dots 2 - 0 = 2 \\ \text{себѣ} \dots 0 - 6 = 6 \end{array}$$

На первомъ табло прикупаютъ тройку, на второмъ шестерку; банкметъ, конечно, не прикупаетъ и проигрываетъ на оба табло. Крупье начинаетъ расплачиваться, на столѣ въ это время лежатъ открытыми слѣдующія восемь картъ:

$$\text{I} - 1, 3, 3; \text{II} - 2, 0, 6; \text{банкъ} - 0, 6.$$

Въ то время, какъ крупье расплачивается, онъ уже создаетъ новую комбинацію изъ этихъ картъ для будущаго банкомета; онъ беретъ лопаткой открытыя карты перваго табло и спускаетъ ихъ рубашкой внизъ въ чашку такъ, чтобы тройка была наверху, то же самое онъ дѣлаетъ съ тремя картами втораго табло, бросая ихъ также открытыми на карты, брошенныя раньше, оставляя шестерку наверху; такъ приготовленъ уже одинъ первый ударъ для слѣдующаго банкомета, у котораго будетъ девять очковъ. Двѣ послѣднія карты—0 и 6, взятыя крупье у банкомета, бросаются имъ въ чашку, какъ бесполезныя, рубашкой вверхъ. По этой же схемѣ создаются и слѣдующіе удары. Когда чашка перевернута, то нужныя отобранныя карты окажутся лежащими на столѣ рубашкой вверхъ, а между ними открытыя ненужныя карты, послѣднія ловко извлекаются крупье изъ интерваловъ и кладутся внизъ колоды; иногда, такъ какъ эти карты открытыя, то крупье успѣваетъ и изъ нихъ сдѣлать складку. Затѣмъ, по парижскому способу тасуетъ карты, и крупье дѣлаетъ съемку или подъ коробочку (*le pont*) (см. выше) или же фальшивую съемку.

Этотъ пріемъ складки совершается совершенно незамѣтно, такъ какъ всѣ комбинаціи картъ хорошо изучены опытнымъ крупье, и самыя сложныя задачи разрѣшаются имъ съ поразительной быстротой. Если почему либо крупье не примѣнилъ вышеприведеннаго способа складки, а занимающій мѣсто банкомета—свой человѣкъ, то крупье приготовляетъ ему нѣсколько первыхъ ударовъ на рукахъ: онъ примѣняетъ тотъ же способъ, который описанъ нами для игры въ макао по три карты (складка на рукахъ), причемъ пріемы бываютъ различныя. Нужно помнить, что если при трехкартномъ макао шулера успѣваютъ «сдѣлать» на рукахъ два удара и переложить въ извѣстномъ порядкѣ 24 карты, то крупье при баккара изъ того же количества картъ сдѣлаетъ четыре удара. Система складки для баккара очень проста: нужно сносить снизу колоды вверхъ по три карты, обращая вниманіе на послѣднюю изъ трехъ — нижнюю; если нижняя карта—девятка, то она такъ и остается, при подкладкѣ вторыхъ трехъ картъ, нужно, чтобы нижняя была фигурой или десяткой, у банкомета окажется девять, и каждый такой ударъ слагается изъ шести картъ. Пріемы такой складки характерны для cadaго крупье.

Если, какъ въ одномъ изъ петербургскихъ клубовъ, введена обязательная тасовка на обоихъ табло, то складку на рукахъ можетъ сдѣлать лишь самъ банкометъ, а затѣмъ передать карты крупье для фальшивой съемки. Простота системы складки позволяетъ банкомету выполнить легко этотъ пріемъ.

Складка банкометомъ на рукахъ.

Для такой складки есть много пріемовъ, при чемъ для ихъ выполненія иногда требуется помощникъ, сидящій среди понтовъ. Крупье передалъ банкомету карты, которые тотъ можетъ тасовать. Банкометъ беретъ ихъ такъ (см. рис. 12), чтобы сидящій напротивъ, рядомъ съ крупье, по-



Рис. 12.

мошникъ могъ видѣть нижнюю карту. Помощникъ подаетъ сигналы. Если нижняя карта король и помощникъ укажетъ, что это нужная карта, то банкометъ съ помощью ему извѣстнаго пріема тасовки накладываетъ эту карту наверхъ и сноситъ на нее еще двѣ какихъ-нибудь карты. Полъ удара

готово. Затѣмъ, держа карты по прежнему перевернутыми лицомъ къ помощнику, банкометъ тасуетъ нижнюю часть картъ до тѣхъ поръ, пока внизу не окажется девятка. Помощникъ снова дѣлаетъ условный знакъ и тѣмъ же способомъ девятка идетъ наверхъ и на нее сносятся двѣ карты. Готовъ полный ударъ. Ловкіе шулера могутъ сдѣлать складку на четыре удара въ 20 секундъ, причемъ необходимо вниманіе со стороны помощника, дабы своевременно подавать сигналы.

Рисунокъ 11 (см. выше) указываетъ нѣсколько иной, еще болѣе упрощенный пріемъ складки. Банкометъ держитъ карты, какъ показано, и ловко сноситъ одной рукой двѣ карты, одну сверху, одну снизу одновременно,—этотъ моментъ уловленъ на нашей фотографіи. Соединивъ такъ двѣ карты, шулеръ кладетъ ихъ поверхъ колоды. Если нижней картой

былъ король, то онъ окажется вторымъ сверху; слѣдующій такой же маневръ нанесетъ на короля двѣ карты; когда сдѣлана третій разъ такая сноска, то на королѣ окажется четыре карты. Тогда шулеръ начинаетъ тасовать нижнюю часть картъ и останавливается, когда послѣдней картой окажется девятка, тогда онъ повторяетъ одновременно сноску одной карты сверху, одной снизу и накладываетъ эту пару наверхъ. Такимъ образомъ, окажется, что девятка лежитъ четвертой картой, считая первой короля. Остается сдѣлать еще одинъ разъ сноску наверхъ и одинъ ударъ, состоящій изъ шести картъ готовъ. Дѣлается это удивительно быстро и иногда безъ помощника, такъ какъ при тасовкѣ всегда можно видѣть нижнюю карту.

Наиболѣе распространенный способъ съемки указанъ на рисункѣ 13. Выдвинутая карта означаетъ, что съемку надо дѣлать подъ нее; особенно удобенъ этотъ приѣмъ, когда съемка совершается не руками, а таліа срѣзывается таблеткой. Ясно, что низъ таліи отъ выдвинутой карты окажется послѣ съемки наверху, и заключается въ себѣ сдѣланный подборъ.

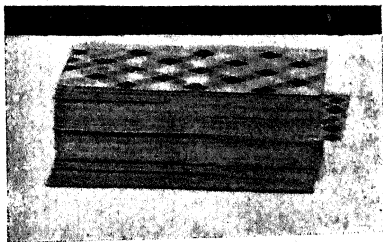


Рис. 13.

Кромѣ указанныхъ приѣмовъ, которые выполняются самимъ крупье, есть при игрѣ въ баккара много другихъ приѣмовъ, которые приготавливаются своими людьми съ молчаливаго согласія крупье.

Присыпка.

Свой челоуѣкъ, сидящій на рукѣ, между пальцами правой руки сохраняетъ нѣсколько жетоновъ или золотыхъ монетъ. Лѣвой рукой (см. выше рис. 2 и 3) онъ открываетъ карты, подвинутыя ему лопаткой крупье. Если у него 8 или 9, то, подъ прикрытіемъ картъ, онъ подкидываетъ зажатые въ рукѣ жетоны и открываетъ карты. Нужды нѣтъ, что у него, нибудь при расчетѣ не хватитъ денегъ, крупье принимаетъ вину на себя и извиняется, что невѣрно пересчиталъ.

Для того, чтобы сдѣлать накладку въ баккара, надо украсть со стола нѣсколько картъ — минимумъ четыре. Свой человѣкъ, сидящій на рукѣ, исполняетъ эту предварительную манипуляцію, въ предположеніи, что этому не препятствуетъ крупье. Если свой человѣкъ сидитъ на первомъ табло, то допустимъ такой примѣръ: Банкометъ даетъ карты, на первое табло 10 и тузъ, на второе табло 10 и 5, себѣ 9 и 8, то-есть 7. На первомъ табло прикупаютъ и получаютъ девять, то-есть получается баккара. Свой человѣкъ объявляетъ баккара. Разсматривая свои три карты, держа ихъ близко къ себѣ, онъ незамѣтно роняетъ себѣ на колѣни девятку, а двѣ карты кладетъ на столъ, сложивъ ихъ ровно одна на другую; крупье забираетъ ихъ лопаткой и никто не можетъ заподозрить, что это двѣ карты, плотно сложенные; онѣ производятъ впечатлѣніе одной, также, вѣдь, могутъ быть сложены и три карты. Когда карты брошены въ чашку, то комбинаторъ можетъ быть спокоенъ: его пріемъ прошелъ незамѣченнымъ. Украденная карта ловко спускается въ карманъ; когда комбинаторъ повторитъ четыре раза такой пріемъ, то у него въ карманѣ будутъ четыре карты, предположимъ: 9, король, 5 и тузъ.

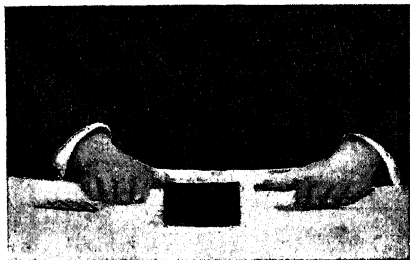


Рис. 14.

Въ карманѣ карты должны быть расположены въ такомъ порядкѣ: король, 5, тузъ и 9.

Предположимъ, что банкометъ металъ удачно и кончилъ, снявъ крупную сумму. Тогда комбинаторъ покупаетъ банкъ и садится продолжать его талію. Въ правой рукѣ (см. рис. 14) онъ держитъ украденныя карты, а

лѣвой сдаетъ по одной картѣ на первое и второе табло. Сдавъ по одной картѣ, онъ правой рукой поправляетъ карты на подставкѣ (см. рис. 15), употребляя совершенно естественное движеніе. Въ этотъ моментъ онъ и оставляетъ на

верху картъ тѣ четыре, которыя сохранялъ въ рукѣ; онъ продолжаетъ сдавать: себѣ короля, на первое табло 5, на второе туза и себѣ вторую карту 9. Убивъ ударъ, онъ снимаетъ банкъ, такъ какъ такой пріемъ слишкомъ опасенъ, чтобы его можно было повторять нѣсколько разъ въ вечеръ.

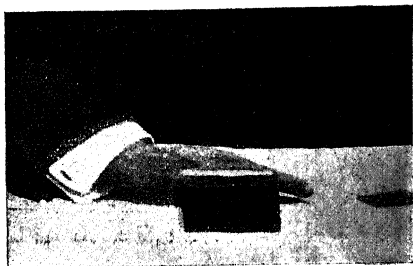


Рис. 15.

Существуетъ еще игра баккара на одно табло, которая распространена во Франціи и которую хотѣли установить французы въ одномъ изъ клубовъ, близъ Петербурга, своевременно закрытомъ. Для этой игры примѣнны тѣ складки, которыя употребляются для бассара *chemin de fer*. Всѣ же шулерскіе пріемы обыкновеннаго баккара съ большой ловкостью и быстротой употребляются при баккара на одно табло. Можно только порадоваться, что у насъ такая новая игра пока неизвѣстна.

V. ЖЕЛѢЗНАЯ ДОРОГА

(Бассара *chemin de fer*).

Въ желѣзную дорогу играютъ во многихъ русскихъ клубахъ. Иногда игра ведется съ помощью крупье, иногда безъ крупье. Игра эта есть нѣкоторое видоизмѣненіе обыкновеннаго баккара; банкометъ даетъ карты лишь на одно табло и себѣ. Названіе желѣзная дорога выдуманно потому, что потокъ съ картами (обыкновенно въ игрѣ) переходитъ по очереди отъ одного играющаго къ другому (рис. 16). Такимъ образомъ, каждый мечетъ банкъ по порядку занимаемыхъ мѣстъ; если банкъ снимается кѣмъ либо, то желающій можетъ купить банкъ, т. е., заложивъ сумму, снятую послѣднимъ банкометомъ, держать банкъ внѣ очереди. Въ иныхъ случаяхъ, соб-

людая очередь, на банкъ не торгуются, а каждый заклады-
ваетъ сколько хочетъ.

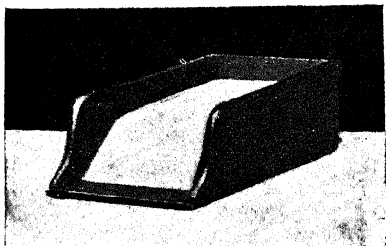


Рис. 16.

При игрѣ въ желѣз-
ную дорогу употребля-
ются специальная склад-
ка, накладки, вкладки
или *волчки*, и всѣ тѣ
шулерскіе приемы, кото-
рые примѣняются въ бак-
кара.

Въ нѣкоторыхъ клу-
бахъ введены особыя
машинки для картъ, да-
бы при сдачѣ можно бы-
ло вынимать лишь по од-
ной картѣ. Эти машинки
совсѣмъ бесполезны, онѣ предохраняютъ лишь отъ накла-
докъ, тогда какъ складки и волчки дѣлаются до вложенія
картъ въ машинку.

Складка 32 по 5.

Названа такъ потому, что пять основныхъ чиселъ складки
2—4—7—9—10 составляютъ сумму—32

687	—846	—030'	—207	—950	—30'1
073	—015	—260	—370	—591	—882
60'6	—030	—745	—466	—00'7	—090
195	—843	—0'06	—450	—211	—928
074	—003	—210	—709	—080'	—540
00'0	—735	—601	—090	—288	—024
061	—530'	—059	—187	—30'5	—442
30'0	—190	—607	—60'2	—078	—0'03
985	—0'11	—640	—050	—209	—345
949	—581	—767	—362	—988	—760
201	—00'4	—072	—300	—20'0'	—435
876	—021	—904	—695	—280'	—007
139	—386	—700	—915	—0'04	—50'0
021	—433	—591	—260	—341	—0'07
800	—390	—786	—406	—905	—480
046	—957	—830	—250'	—712	—907
00'8	—260	—104	—00'9	—502	—030'
840	—120.				

Двадцать четыре отмѣченныхъ нуля обозначаютъ королей и называются *почтальоны*. Почтальонъ, которымъ въ другихъ складкахъ того же сорта можетъ быть дама, валетъ или 10, обозначаетъ каждый разъ, какъ онъ перевернуть послѣднимъ, независимо отъ того, прикупленъ онъ или нѣтъ, что послѣдующій ударъ проигранъ банкометомъ. Тоже самое предвѣщаетъ 2, 4, 7 или 9 (независимо отъ масти), когда эти карты перевернуты послѣдними.

Для наглядности объясненія предположимъ, что сдѣлана такая складка и игра идетъ за такимъ же столомъ, что и баккара. За столомъ сидятъ четверо своихъ людей, занимаемая мѣста I, IV, VII и XII, въ перемѣшку съ пижонами.

№ 12 закладываетъ банкъ 10 рублей. Передъ нимъ уже закладывало банкъ нѣсколько человѣкъ, а такъ какъ талія была срѣзана, то возможно, что складка въ этотъ моментъ является начальной, т. е. 6—8—7 и т. д. Поэтому распределение картъ таково:

I...6 понту—8 банкъ.

II...7 понту—8 банкъ.

Прикупаютъ, банкометъ остается на шести и даетъ понту открытую четыре, дѣлая ему 7.

Банкъ проигрываетъ 10 рублей.

Такъ какъ послѣдней картой была 4, то слѣдующій ударъ будетъ тоже проиграннымъ для банка.

Банкъ переходитъ къ пижону, занимающему № 11, который закладываетъ 50 рублей; его предшественникъ, зная лучше всѣхъ, что должно произойти, дѣлаетъ банкъ, т. е. кроетъ 50 рублей самъ.

I...6 понту—0 банкъ.

II...3 понту—0 банкъ.

Банкъ проигрываетъ, свой же человѣкъ забираетъ 50 рублей, но послѣдней картой былъ почтальонъ, поэтому и слѣдующій ударъ будетъ проиграннымъ для банка.

Мѣсто № 10 занимаетъ тоже пижонъ, который закладываетъ 75 рублей въ банкъ. Пижонъ № 9, сидящій у него на рукѣ ставитъ 25 рублей, а остальное кроетъ тотъ же комбинаторъ.

I...2 понту—0 банкъ.

II...7 понту—9 банкъ.

Оказывается, что ударъ en carte. Продолжаютъ.

I...5 понту—0' банкъ.

II...3 понту—0 банкъ.

Понтъ имѣетъ 8, банкометъ баккара. Пижонъ № 9 получаетъ 25 рублей, а свой человѣкъ 50 рублей.

Слѣдующій ударъ опять проигранный для банка, такъ какъ послѣднимъ былъ почтальонъ. Снова № 12 дѣлаетъ банкъ

I...1 понту—0 банкъ.

II...7 понту—3 банкъ.

Рука приходится своему человѣку, сидящему подъ № 8; слѣдующій ударъ будетъ выигранъ банкомъ, такъ какъ послѣдняя карта не была ни 2, ни 4, ни 7, ни 9, ни почтальонъ.

№ 8 закладываетъ въ банкъ 200 рублей и всѣ смотрятъ на него съ уваженіемъ, какъ на рисковшаго пижона, но онъ знаетъ хорошо, что дѣлаетъ.

I...0 понту—1 банкъ

II...5 понту—2 банкъ

Прикупаютъ:

6 понту—0 банкъ.

Банкъ выигрываетъ на трехъ противъ очка. При этомъ могъ быть случай, что понтъ остановился бы на 5 очкахъ, тогда банкометъ прикупалъ бы къ тройкѣ и получилъ бы, т. е. у него составилось бы 9, и онъ все равно бы выигрывать.

Такъ какъ послѣдній картой былъ 0, но не почтальонъ, то слѣдующій ударъ тоже выигранный для банка. Въ банкѣ 400 рублей.

I...3 понту—7 банкъ.

II...0 понту—5 банкъ

Прикупаютъ:

9 понту—1 банкъ.

Банкъ опять выигрываетъ на трехъ очкахъ противъ двухъ; въ банкѣ 800 рублей. № 8 могъ бы продолжать, такъ какъ слѣдующій ударъ тоже выигранный для банка, но онъ боится навлечь подозрѣніе понтовъ своей счастливой игрой и продаетъ банкъ. Покупаетъ его, конечно свой человѣкъ, который знаетъ, что слѣдующій ударъ выигранный для банка.

1...8 понту—8 банкъ.

!1...2 понту—6 банкъ.

Покупаютъ:

0 понту—банкометъ давши фигуру, не прикупаетъ

Банкъ выигрываетъ на 4-хъ очкахъ, противъ баккара. Въ банкѣ образовалось 800. Но послѣдняя карта была—почтальонъ, поэтому продолжать метать нельзя. Если среди своихъ людей есть такой, который умѣетъ дергать, то онъ купить банкъ, если же нѣтъ такого, то слѣдующій за нимъ по порядку мѣстъ заложить незначительный банкъ и игра пойдетъ тѣмъ же порядкомъ, какъ указано выше.

При этой складкѣ 32 и 5 пижонамъ нѣтъ спасенія и, пока разойдутся всѣ сложенные карты, игроки останутся безъ денегъ. Свои люди заберутъ всѣ деньги, которыя были за столомъ.

Кромѣ указанной складки, есть еще и другія, но складка 32 по 5 пріятна шулерамъ, потому что она не даетъ никакихъ подозрѣній игрокамъ. Кромѣ того, часть этой складки можетъ быть пущена какъ волчокъ внутрь шести игръ картъ и не измѣнится отъ того, какое количество картъ будетъ лежать сверху. Свой человекъ всегда узнаетъ, когда начали выходить сложенные карты и, въ зависимости, отъ указаній почтальоновъ будетъ понтировать или держать банкъ.

Вотъ еще одинъ образецъ секанса для желѣзной дороги.

Пиковая складка.

120'	—000—	3'40—	659 —	787 —	4'60
0'02	—35'5—	449'—	218'—	039 —	07'0
80'9	—802'—	616'—	030'—	750 —	006
0'7'1	—3'68—	241'—	007 —	655'—	823
8'00	—947 —	04'0—	6'70 —	12'9 —	9'35
40'0'	—589 —	310'—	200 —	010'—	24'0
273	—005'—	063 —	43'3 —	050'—	10'9
02'0	—11'0—	498'—	780'—	266'—	058
07'0	—9'45—	768 —	901 —	0'24'—	027
300	—5'06—	343'—	305 —	0'10'—	902'
011'	—049 —	8'78—	0'26 —	6'05 —	807'
019'	—457 —	689 —	0'12 —	0'00 —	03'4
065	—978 —	74'6—	00'0 —	235'—	544
9'21	—8'03—	907'—	080'—	980 —	2'61

6'03—0'75—000—60'7'—13'6—824
 1'00—765—5'82—38'0—094—704
 06'7—012'—99'3—540'—0'58—93
 0'20—001.

Всѣ цифры, отмѣченныя запятыми; означаютъ пики. Каждый разъ, какъ банкометъ откроетъ послѣднюю карту пику, независимо отъ того, будетъ ли это прикупленная карта или нѣтъ, слѣдующій ударъ будетъ для банка проигранный.

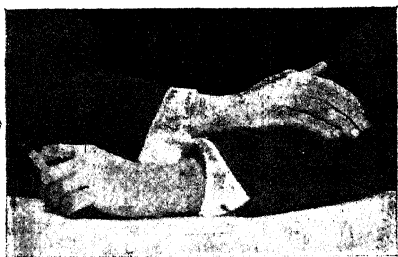


Рис. 17.

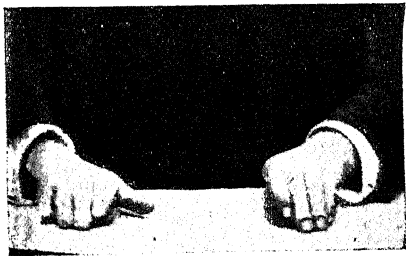


Рис. 18.

Для разнообразія такой системы складки, можно пики замѣнить другой какой-нибудь мастью по выбору.

Накладка при игрѣ въ желѣзную дорогу совершается шулерами гораздо свободнѣе и чаще, чѣмъ при игрѣ въ баккара. При этой игрѣ гораздо легче украсть карты. Предположимъ, что свой человекъ мечет банкъ и когда онъ кончается, то въ рукѣ у него остается нѣсколько картъ; совершенно спокойно онъ можетъ положить ихъ себѣ въ карманъ и, при массѣ картъ; употребляемыхъ для игры, исчезновеніе нѣсколькихъ не будетъ замѣчено. Арапъ, съ ук-

раденными картами, уединяется на нѣсколько минутъ и подбираетъ ихъ. Положимъ, что онъ унесъ 16 картъ, ихъ ему хватить, чтобы составить четыре удара. Вернувшись на свое мѣсто, онъ, обыкновенно, кладетъ руки крестообразно, какъ показано на рисункѣ 17, и въ правой рукѣ

держитъ подобранныя карты. Онъ ждетъ момента, когда будетъ продаваться банкъ. Онъ неизбѣжно купить банкъ. Если въ игрѣ есть крупье, то крупье подвинетъ ему на лопаткѣ карты, которыя онъ накроетъ правой рукой (см. рис. 18) и сдѣлаетъ накладку. Если крупье нѣтъ, то онъ самъ возьметъ лѣвой рукой карты и накроетъ ихъ правой.

Предположимъ, что теперь 16 картъ были имъ подобраны въ такомъ порядкѣ.

0—5—6—4—7—4—10—4—2—9—6—0—3—0—3—8.

Результатъ складки таковъ:

I—0 понту—5 банкъ
II—6 понту—4 банкъ.

Банкометъ бьетъ 6 очковъ девяткой.

I—7 понту—4 банкъ
II—10 понту—4 банкъ.

Банкометъ бьетъ семь очковъ восьмеркой.

I—2 понту—9 банкъ
II—6 понту—0 банкн.

Банкометъ бьетъ восьмерку девяткой.

I—3 понту—0 банкъ
II—3 понту—8 банкъ.

Банкометъ бьетъ шесть очковъ восьмеркой и, конечно, передаетъ банкъ слѣдующему игроку.

Среди различныхъ шулерскихъ приемовъ-трюковъ, употребляемыхъ при игрѣ баккара и желѣзная дорога, наиболѣе распространены: смѣнка картъ, сданныхъ понту банкометомъ. Для этого предварительно надо украсть карту, преимущественно девятку.

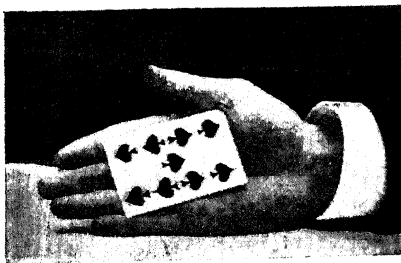


Рис. 19.

Арапъ, сидящій на рукѣ, держитъ въ правой рукѣ девятку (см. рис. 19). Положимъ, что банкометъ далъ ему фигуру и тройку, лѣвой рукой

онъ беретъ эти двѣ карты и незамѣтно роняетъ тройку на колѣни, а оставшуюся карту накрываетъ правой рукой, въ которой находится девятка.

Всѣ подобные приемы требуютъ чрезвычайной ловкости и хладнокровія. Кто не знакомъ съ этими трюками, тому невозможно угадать шулера въ своемъ сосѣдѣ. Мы надѣемся, что опубликованіе такихъ приемовъ поможетъ сбросить покрывало съ той шулерской организаціи, которая свила себѣ теплыя гнѣзда въ клубахъ и игорныхъ притонхъ.

МАРСЕЛЬСКАЯ ШКОЛА *).

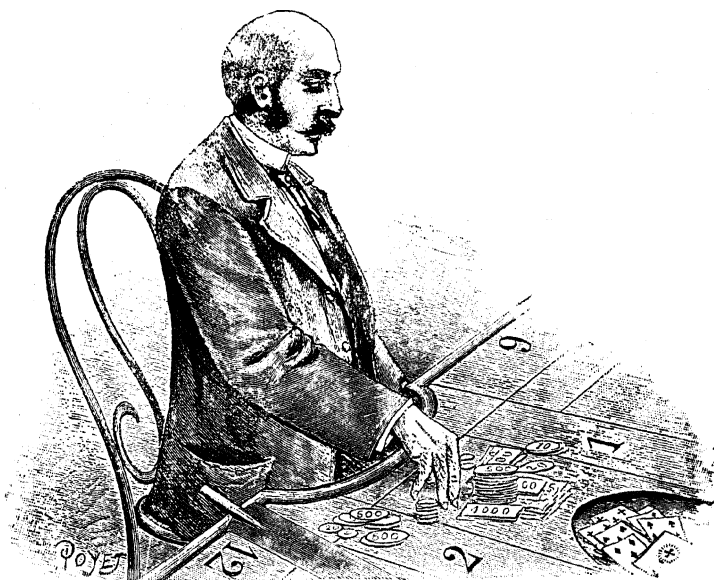


Рис. 20.

Крупье, расплатившись съ понтами, въ то время какъ банкометъ даетъ новыя карты, дѣлаетъ видъ, что приводитъ въ порядокъ жетоны и зажимаетъ нѣсколько жетоновъ въ ладони правой руки.

*) Рисунки, иллюстрирующіе воровскіе приемы французскихъ крупье.

МАРСЕЛЬСКАЯ ШКОЛА.

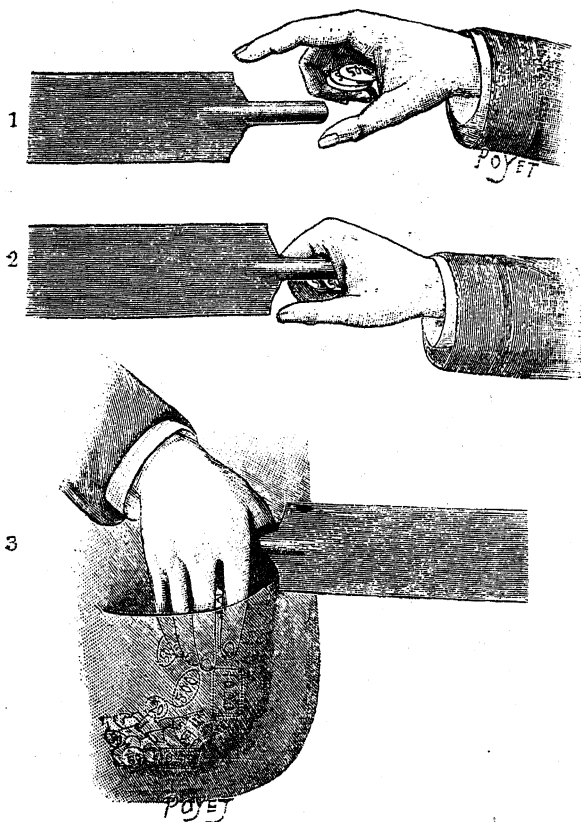


Рис. 21.

Рисунки изображают три послѣднихъ момента воровства крупье:

1) Моментъ, когда крупье уже взялъ правой рукой похищенные со стола жетоны.

2) Третій моментъ, когда крупье быстро схватываетъ ручку лопатки, дабы удобнѣе и незамѣтнѣе скрыть въ рукѣ украденные жетоны.

3) Заключительный маневръ: подъ какимъ нибудь предлогомъ крупье притягиваетъ къ себѣ конецъ лопатки и въ этотъ моментъ спускаетъ въ свой правый карманъ украденные жетоны.

МАРСЕЛЬСКАЯ ШКОЛА.



Рис. 22.

Крупье пересчитывает на концѣ лопатки жетоны для платежа. Эта операція привлекаетъ вниманіе игроковъ и даетъ возможность крупье спустить жетоны въ свой правый карманъ.

ТУЛУЗСКАЯ ШКОЛА.

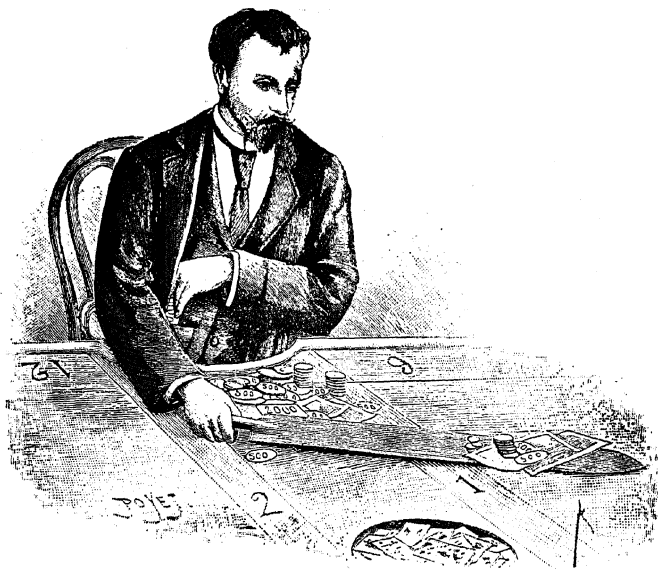


Рис. 23.

Крупье спускает въ жилетный карманъ украденные жетоны въ тотъ моментъ, когда собираетъ съ перваго табло проигранныя ставки.

МАРСЕЛЬСКАЯ ШКОЛА.

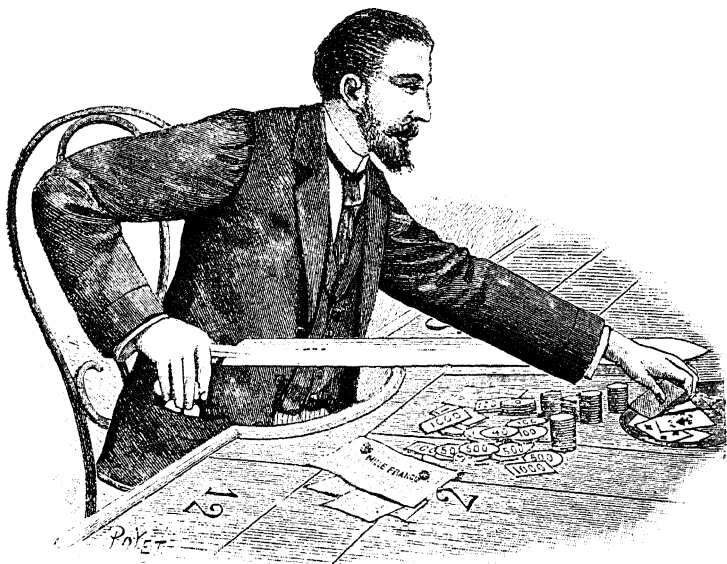


рис. 24.

Крупье поправляет перевернутыя карты, чѣмъ привлекаетъ вниманіе игроковъ. Въ это же время его правая рука, держа лопатку, поднимается на высоту праваго кармана и спускаетъ въ него похищенное.

МАРСЕЛЬСКАЯ ШКОЛА.



Рис. 25.

Крупье слышалось, что на второмъ табло его просили размѣнять деньги и, передавая ихъ лѣвой рукой, онъ, въ тоже время, спускаетъ украденные жетоны въ правый карманъ смокинга.

ТУЛУЗСКАЯ ШКОЛА.



Рис. 26.

Крупье слышалось, что на первомъ табло его просили размѣнять деньги и, передавая ихъ правой рукой, онъ, въ тоже время, лѣвой, спускаетъ украденный жетонъ въ свой жилетный карманъ.

ТУЛУЗСКАЯ ШКОЛА.



Рис. 27.

Крупье, представляясь усталымъ, складываетъ крестообразно руки и спускаетъ лѣвой рукой украденный жетонъ въ карманъ, въ то время, какъ банкометъ раздаетъ карты. На практикѣ,—правая рука и отворотъ пиджака прикрываютъ движенія лѣвой руки.

ТУЛУЗСКАЯ ШКОЛА.

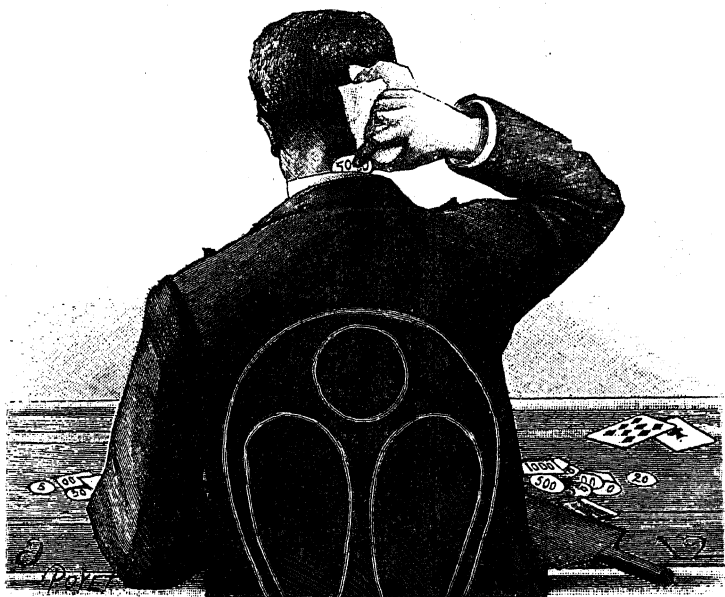


Рис. 28.

Крупье, выбрав удобный момент, когда никто не стоит сзади, спускает за воротник украденный жетонъ.

МАРСЕЛЬСКАЯ ШКОЛА.

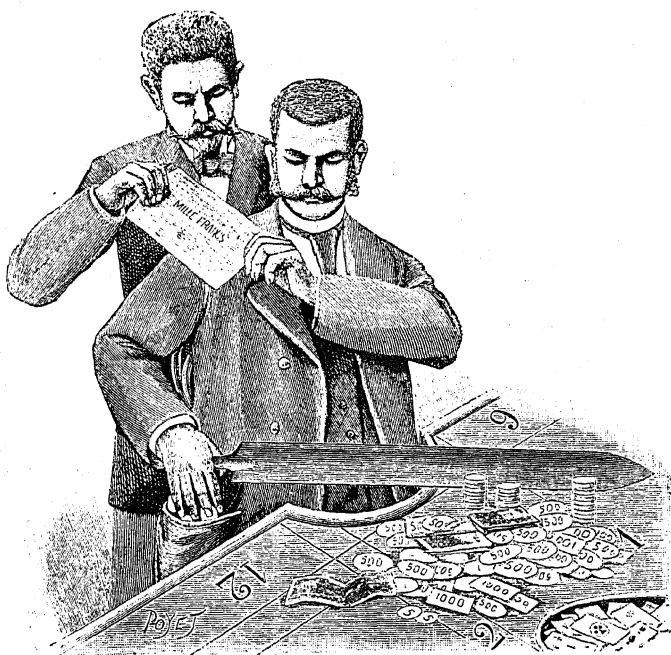


Рис. 29.

Крупье передает шанжеру кредитный билетъ для размѣна. Шанжеръ становится съ его правой стороны и прикрываетъ собой отъ игроковъ операцію спуска въ карманъ украденныхъ жетоновъ.

МАРСЕЛЬСКАЯ ШКОЛА.

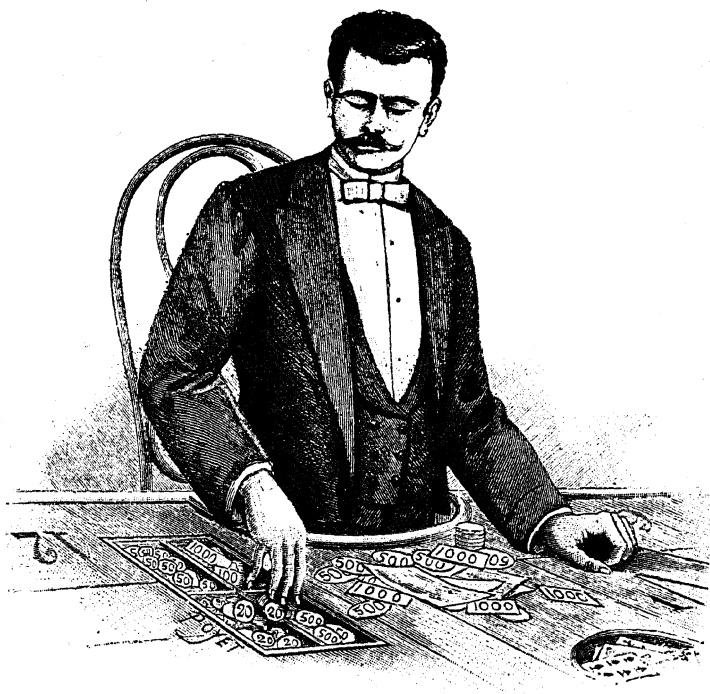


Рис. 30.

Иногда, по желанію публики, крупье надѣваетъ фракъ, не имѣющій наружныхъ кармановъ. Удовлетворяя это желаніе игроковъ, администрація ставитъ съ правой стороны крупье открытую кассу съ жетонами для размѣна. Это позволяетъ крупье, вынимая изъ кассы нужные деньги, спокойно спускать въ нее изъ правой руки украденные жетоны.

VI. КАКЪ ОБКРАДЫВАЮТЪ КРУПЬЕ ИГРОКОВЪ.

Кромѣ описанныхъ шулерскихъ приѣмовъ, которые употребляютъ крупье, ими примѣняется еще цѣлый рядъ чисто воровскихъ приѣмовъ, уловить которые весьма трудно ввиду поразительнаго искусства, проявляемаго крупье въ этой области. На югѣ Франціи, въ Марселѣ и Тулузѣ, существуютъ спеціальныя школы для крупье, подобно имѣющейся въ Лондонѣ школы карманныхъ воровъ. Крупье, окончившій успѣшно курсъ воровскихъ наукъ въ такой школѣ, не сразу получаетъ отвѣтственную должность въ клубѣ или казино, а проходитъ послѣдовательно нѣсколько служебныхъ ступеней, при чемъ только послѣ должности *changeur'a* (мѣнялы) онъ можетъ занять мѣсто крупье. Обыкновенно, крупье не получаетъ опредѣленнаго содержанія, а пользуется процентнымъ вознагражденіемъ (отъ 10 % до 20 %) съ награбленныхъ денегъ.

Наши II рисунковъ наглядно показываютъ воровскіе приѣмы; въ дальнѣйшемъ же изложеніи мы пояснимъ теорію этой воровской науки.

Присутствіе одного изъ ловкихъ крупье за игорнымъ столомъ имѣетъ слѣдствіемъ воровство, производимое слѣдующими способами.

1) Когда банкометъ выигралъ на одномъ и проигралъ на другомъ табло, крупье прежде всего расплачивается съ выигравшимъ табло раньше, чѣмъ соберетъ ставки проигравшаго. И вотъ почему:

Такъ какъ крупье однимъ взглядомъ опредѣлили точно сумму платежа, то онъ старается забрать въ руку нѣсколько больше жетоновъ, чѣмъ слѣдуетъ для уплаты.

Заплативъ выигравшимъ, онъ преднамѣренно выпускаетъ изъ руки два или три жетона, чтобы показать, что въ рукѣ ничего нѣтъ, но это ловкій обманъ, такъ какъ нѣсколько жетоновъ все же остались у него въ рукѣ.

Затѣмъ, собирая ставки съ проигравшаго табло, онъ дѣлаетъ схваченной имъ лопаткой движеніе, приводящее рукоятку лопатки къ уровню праваго кармана пиджака, тогда ему остается только полуоткрыть два пальца, чтобы спустить украденное въ карманъ. Эта операція облегчается помощью платка, расширяющаго отверстіе кармана и заглу-

шающего въ то же время звукъ падающихъ въ карманъ жетоновъ.

2) Если крупье почему либо не успѣлъ опустить украденные жетоны въ карманъ, пока собиралъ проигрышъ, то онъ удерживаетъ ихъ въ рукѣ между мизинцемъ, безымяннымъ пальцемъ и ручкой лопаточки до слѣдующей сдачи, пользуясь моментомъ, когда банкометъ и понты смотрятъ свои карты, приближаетъ ручку лопаточки къ своему карману.

3) Если крупье, почему либо, и этотъ маневръ не удастся, то онъ ожидаетъ конца удара, чтобы спрятать украденные жетоны и вотъ какъ онъ это дѣлаетъ: если банкометъ проигралъ за тѣмъ или другимъ табло, онъ притягиваетъ къ себѣ лопаточку, чтобы была возможность опустить въ карманъ удержанные въ рукѣ жетоны. Чтобы придать этому движенію вполне естественный видъ, онъ лѣвой рукой считаетъ жетоны, подлежащіе уплатѣ, и кладетъ ихъ на конецъ лопаточки, съ помощью которой и производитъ первую уплату. Затѣмъ, когда кража совершена, онъ платитъ остальнымъ, выигравшимъ уже правой рукой, что даетъ ему возможность, утаить еще нѣсколько жетоновъ, которые (безъ сомнѣнія) вскорѣ присоединятся къ украденнымъ раньше.

Однимъ словомъ, платитъ ли крупье, передаетъ ли карты, всегда онъ помѣщаетъ рукоятку лопаточки въ непосредственную близость къ правому карману пиджака, чтобы опустить въ него украденные, до подходящаго момента, скрытые въ рукѣ жетоны.

4) Крупье дѣйствуетъ еще и такимъ образомъ: жетоны берутся въ лѣвую руку и, каждый разъ, что онъ собираетъ или платитъ правой рукой первое табло, онъ нѣсколько наклоняется впередъ, а согнутую лѣвую руку кладетъ поперекъ груди, чтобы опустить зажатые въ лѣвой рукѣ жетоны или во внутренній карманъ пиджака, или, если крупье во фракѣ, въ жилетный карманъ.

5) Бросая карты въ корзину, крупье старается нѣкоторую ихъ часть повернуть крапомъ вверхъ, затѣмъ, пока банкометъ сдаетъ карты, крупье дѣлаетъ видъ, что поправляетъ карты; для этого онъ вытягиваетъ лѣвую руку, это движеніе наклоняетъ тѣло нѣсколько впередъ, одновременно правая рука относится назадъ, къ правому карману пиджака, куда и падаютъ жетоны.

6) Чтобы освободиться отъ спрятанныхъ въ правой рукѣ жетоновъ, крупье обыкновенно прибѣгаетъ къ такому способу: онъ дѣлаетъ видъ, будто ему послышалось, что понтъ, сидящій рядомъ съ нимъ за вторымъ табло, просить мелочи. Тогда онъ беретъ лѣвой рукой жетоны изъ банка для размѣна и кладетъ ихъ передъ игрокомъ. Лѣвая рука маскируетъ въ то же время движеніе правой, которая спускаетъ краденные жетоны въ карманъ.

7) Если крупье скрываетъ жетоны въ лѣвой рукѣ, то онъ сначала кладетъ лопаточку на столъ, затѣмъ, дѣлая видъ, будто сосѣдъ его, сидящій на этотъ разъ за первымъ табло, спрашиваетъ мелочи, онъ беретъ таковую, но, конечно, правой рукой и кладетъ передъ игрокомъ, въ то время, какъ лѣвая рука, замаскированная правой, спускаетъ жетоны въ правый внутренній карманъ пиджака.

8) Если крупье производитъ размѣнъ самъ, жетонами, имѣющимися у него въ карманѣ, то онъ, обыкновенно, открыто беретъ между большимъ и указательнымъ пальцами правой руки подлежащій размѣну жетонъ, но у него въ ладони уже спрятанъ одинъ или нѣсколько другихъ жетоновъ, которые онъ опускаетъ въ карманъ въ тотъ моментъ, когда беретъ нужные для размѣна мелкіе жетоны; этотъ приемъ очень употребителенъ, потому и прибыленъ.

Игроки, вѣроятно, замѣчали, что крупье часто вытираетъ себѣ лицо носовымъ платкомъ, или же часто сморкается. Всякій разъ, когда крупье производитъ такое движеніе, онъ, въ моментъ, когда вынимаетъ изъ кармана платокъ, опускаетъ въ тотъ же карманъ жетоны, предварительно скрытые въ рукѣ. Это движеніе повторяется часто и жетонами вскорѣ наполняется карманъ.

Не рѣдкость видѣть крупье, скрѣщивающаго руки на груди. Такая поза принимается для того, чтобы исключительно имѣть возможность въ одинъ изъ кармановъ пиджака или жилета опустить жетоны, спрятанные въ рукѣ. Операция эта самая легкая, такъ какъ правая рука совершенно скрываетъ движенія лѣвой и обратно.

Иногда крупье вытираетъ себѣ шею платкомъ, онъ въ это время опускаетъ за воротникъ жетонъ, скрытый въ платкѣ, то же самое онъ можетъ продѣлать и безъ помощи платка, почесавши себѣ за ухомъ.

Разсмотримъ теперь, какимъ образомъ крупье воруетъ въ сообществѣ кассира, или *changeur'a*.

Всякій разъ, какъ ему случается размѣнять крупный кредитный билетъ или плакъ, онъ прячетъ въ правой рукѣ нѣсколько жетоновъ, затѣмъ, взявъ правою рукою лопаточку, притягиваетъ билетъ или жетонъ лѣвою рукою кассиру, правая же рука, не выпуская ручки лопаточки, спускаетъ краденные жетоны въ правый карманъ пиджака. Во время этой операціи онъ совершенно закрытъ отъ постороннихъ взоровъ, кассиромъ, приученнымъ къ этой операціи.

Вотъ какимъ образомъ кассиръ въ свою очередь помогаетъ своему сообщнику въ воровствѣ.

Если пижонъ обращается къ кассиру, чтобы размѣнять ту или иную сумму на жетоны, кассиръ преднамѣренно мѣняетъ ее на крупные жетоны, дабы тѣмъ самымъ дать возможность крупье чаще производить размѣнъ. Дѣйствительно, каждый разъ, какъ крупье требуетъ размѣна крупнаго жетона, онъ передаетъ кассиру вмѣсто одного жетона два.

Если крупье пользуется для размѣна кассой, которую предусмотрительно дирекція около него помѣстила, онъ беретъ большимъ и указательнымъ пальцами правой руки жетонъ, который нужно размѣнять, и въ то же время выпускаетъ изъ руки украденные прежде жетоны.

Эта переносная касса, поставленная для того, чтобы каждый могъ слѣдить за правильностью размѣна, такъ же опасна, какъ и карманъ крупье. Она очень быстро наполняется крупными жетонами и очень скоро кассиръ замѣняетъ ее другою, чтобы игроки не замѣтили, происходящаго на ихъ глазахъ приращенія.

Если какой-нибудь игрокъ замѣтилъ бы кражу жетоновъ, крупье можетъ всегда сказать, что найденные у него жетоны выданы ему кассою въ началѣ игры для размѣна и, вполне понятно, что объясненія крупье будутъ всегда подтверждены администраціей.

Пока не приняты мѣры къ устраненію крупье, мы советуемъ игрокамъ внимательно слѣдить за всякимъ движеніемъ крупье, въ особенности, когда онъ кладетъ въ ганьотку жетоны;

когда онъ ищетъ свой платокъ;

когда онъ скрещиваетъ на груди руки;

когда онъ пересчитываетъ жетоны банка;

когда онъ передаетъ карты на табло;
когда онъ выдаетъ выигрышъ и получаетъ проигрышъ;
когда онъ отсчитываетъ извѣстную сумму на концѣ попачки;

когда онъ укладываетъ жетоны банка въ столбики, дѣлая видъ, что ихъ считаетъ;

когда онъ переворачиваетъ въ корзинѣ карты, умышленно имъ брошенныя обратной стороной;

когда онъ производитъ размѣнъ, будь это жетонами, взятыми въ банкъ, жетонами, имѣющимися въ его собственномъ карманѣ, съ помощью ли мѣнялы или, наконецъ, беря жетоны изъ переносной кассы, о которой мы говорили выше.

Необходимо дать еще два важныхъ совѣта игрокамъ:

1) Внимательно слѣдить за кассиромъ, когда онъ получаетъ чашку, въ которой лежатъ жетоны снятаго банка, такъ какъ кассиръ, пользуясь оказываемымъ ему довѣріемъ, можетъ украсть столько жетоновъ, сколько хочетъ; или во время перехода отъ стола къ кассѣ, или когда будетъ считать банкъ, чтобы обмѣнять жетоны на золото или на кредитные билеты.

2) Требовать, чтобы крупье основательно перемѣшивалъ карты передъ каждымъ банкомъ, чтобы уничтожить складку, которая могла быть приготовлена. Какъ указано выше, часто антрепренеръ заставляетъ метать банкъ, заранѣе приготовленными картами, пользуясь какъ банкометами лицами, состоящими у него на жалованьи и получающими извѣстную часть изъ награбленнаго.

Пусть читатель не воображаетъ, что употребляя указанные способы наблюденія, онъ съумѣетъ легко уличить въ продѣлкахъ этихъ ловкихъ крупье. Гдѣ бы онъ не слѣдилъ, ему не удастся съ точностью установить моментъ воровства и онъ несомнѣнно отступить передъ обвиненіемъ, не основаннымъ на могущемъ быть доказанномъ фактѣ.

Кромѣ того, вниманіе игрока постоянно поглощено веденіемъ игры, если онъ понтируетъ, и самими картами, если онъ банкометъ.

Кстати замѣтимъ, что когда банкометъ сдаетъ карты, лежащія на подставкѣ, какъ это практикуется въ игорныхъ притонахъ низшаго разряда, онъ облегчаетъ воровство для крупье, и дѣйствительно, благодаря положенію картъ, ле-

жащихъ' передъ нимъ, онъ принужденъ наклонять голову, когда сдаетъ карты, на табло—этотъ-то моментъ и выбираетъ крупье для своей престижитаціи и для того, чтобы насколько возможно набить жетонами свои карманы, очень глубокие. Когда карты сдаются «съ руки» положеніе тѣла болѣе прямое, глаза могутъ легче слѣдить за всѣмъ столомъ и удобнѣе слѣдить за дѣйствіями рукъ крупье.

Если крупье пойманъ на мѣстѣ преступленія, то арендаторъ разыгрываетъ честнаго человѣка и безжалостно изгоняетъ своего сообщника. Немедленно наспѣхъ выписывается болѣе ловкій престижитаторъ, если онъ не заготовленъ, на всякій случай заранѣе, и игрокъ, разоблачившій воровство, выигрываетъ лишь то, что его обкрадываютъ болѣе артистически и въ особенности менѣе замѣтно.

Въ нѣкоторыхъ клубахъ крупье работаютъ во фракахъ, вмѣсто пиджаковъ. Нововведеніе это не дало желанныхъ результатовъ. Вмѣсто того, чтобы прятать жетоны въ карманы «отмѣненнаго» пиджака, крупье стали прятать ихъ въ карманы фрака, жилета или брюкъ, а въ особенности тамъ, гдѣ она существуетъ, въ предательскую кассу, о которой мы уже говорили.

Они сдѣлали даже лучше. Такъ такъ фракъ ихъ все же стѣснялъ, они придумали замѣнить его смокингомъ, у котораго сбоку имѣются карманы.

Мы рассчитываемъ, что игроки, освѣдомленные отнынѣ о воровствѣ крупье и кассировъ, не поколеблются пригласить директора посѣщаемого имъ игорнаго дома и въ присутствіи всѣхъ, сказать ему слѣдующее:

«Милостивый Государь, прошу Васъ приказать Вашему крупье покинуть столъ, я отказываюсь вѣрять незнакомому мнѣ человѣку распоряженіе моими деньгами». Игрокъ безусловно имѣетъ на это полное право, такъ какъ въ уставахъ всѣхъ клубовъ не существуетъ статьи, вмѣняющей банкомету въ обязанность пользоваться сотрудничествомъ крупье. Поэтому его желаніе принуждены будутъ исполнить. Но что неизбежно произойдетъ, это мы скажемъ въ двухъ словахъ:

Во всякомъ случаѣ, существуетъ цѣлая группа нуждающихся лицъ, которымъ никогда не подають счетовъ буфета и къ услугамъ которыхъ въ кассѣ всегда имѣется нѣсколько

десятковъ рублей; на ряду съ этими лицами существуютъ и такія, которыя заинтересованы въ сохраненіи крупье, одни потому, что владѣютъ паями притона, другія, потому что получаютъ извѣстный %, какъ «агенты», эти потому, что служатъ помощниками крупье, въ его мошенническихъ операціяхъ, другіе потому, что имъ платятъ за оживленіе игры, когда она слабнетъ. Вся эта банда двинется, какъ одинъ человѣкъ, на несчастнаго игрока, имѣвшаго смѣлость просить объ устраненіи крупье. Начнутъ замѣчать, что игра идетъ крайне медленно, что при расчетахъ возникаютъ недоразумѣнія; недоразумѣнія эти, надо ли добавлять, будутъ, въ случаѣ нужды, создаваться нарочно. Короче сказать, крупье, вытѣсненный, быть можетъ, на нѣсколько вечеровъ, не замедлитъ вновь появиться.

Если читатели наши внимательно слѣдятъ за изложеннымъ, они знаютъ теперь, что обворовывали ихъ постоянно, но они почти никогда не могли замѣтить вора въ его работѣ.

Когда мы присутствуемъ на представленіи престижитатора, мы отлично сознаемъ, что передъ нами будутъ происходить разные фокусы, но какъ они дѣлаются, какимъ образомъ, мы этого не видимъ.

То же самое и съ крупье.

Послѣднее слово:

Несмотря на все, что мы сказали и показали, мы твердо убѣждены, что всякія наблюденія игроковъ, не помѣшаютъ этимъ крупье и кассирамъ воровать подъ благосклоннымъ покровительствомъ содержателей, утилизирующихъ ихъ таланты. Наблюденіе игроковъ можетъ пожалуй еще нѣсколько стѣснять, затруднять ихъ операціи, но конечный результатъ будетъ почти тотъ-же, и понты, и банкометъ будутъ такъ же избираемы.

Всякое движеніе крупье лишь маскируетъ воровство. Возможно ли людямъ, приходящимъ въ игорную комнату клуба или казино для игры, для ея волненій, превращаться въ Аргусовъ. Нѣтъ, лучше вовсе отказаться отъ картъ, чѣмъ быть поставленнымъ въ необходимость все время слѣдить.

Можно ли запретить крупье искать свой платокъ или скрещивать руки на груди, считать жетоны банкомета, передавать понтерамъ карты, производить уплату и получку, просить у мѣнялы мелочи или самому ему давать ее? Это

невозможно, а между тѣмъ, каждое изъ этихъ, столь естественныхъ дѣйствій прикрываетъ воровство.

Что же дѣлать? Какъ этому помочь? Недостаточно, въ сущности, опредѣлить болѣзнь, надо еще и указать способъ ея излѣченія. Средство и единственное—изгнаніе изъ клубовъ крупье и всей банды французовъ, призванныхъ къ намъ на гастроли для грабежа русскихъ денегъ.

VII. ЗАКЛЮЧЕНІЕ ОБЪ ИГРѢ БАККАРА.

Хотя тѣ объясненія, которыя мы дали относительно игръ «баккара» и «железная дорога», достаточно рѣзки, чтобы предохранить внимательныхъ игроковъ отъ грабежа ихъ денегъ, тѣмъ не менѣе, нужно указать еще нѣсколько шулерскихъ приемовъ которые, благодаря ихъ простотѣ, могутъ принести существенный ущербъ честному игроку.

Арапъ, торопясь сдѣлать ставку и боясь опоздать, заявляетъ крупье, что ставить сумму «словомъ» (по-французски «la masse, qui tombe»). Въ случаѣ проигрыша этого слова не поступаетъ, а арапъ уходитъ, въ случаѣ выигрыша онъ кладетъ обѣщанную сумму на столъ, а крупье, который съ нимъ заодно, платитъ ему и за «слово», и за сдѣланную ставку, т. е. вдвойнѣ. Банкометъ это не можетъ замѣтить, такъ какъ всѣмъ расчетомъ руководить крупье.

Ставка сиротка (l'orpheline), такая ставка, которая не знаетъ своего владѣльца. Обыкновенно, при крупномъ банкѣ, когда крупье платитъ крупныя ставки, то онъ выпускаетъ изъ руки нѣсколько жетоновъ на столъ. Если слѣдующій ударъ выигранъ банкомъ, то и эта ставка конечно забирается банкомъ, если же ударъ проигранъ банкомъ, то крупье платитъ всѣ ставки и въ томъ числѣ ставку сиротку; обращаясь къ кому-нибудь изъ окружающихъ араповъ, крупье любезно напоминаетъ, что эта ставка принадлежитъ ему; арапъ, конечно, беретъ деньги и послѣ окончанія игры дѣлитъ ихъ съ крупье.

Телеграфомъ называется очень простой арапскій приемъ, распространенный при игрѣ баккара и железная дорога, арапъ становится сзади понта, открывающаго карты, и подсматривая его карты, даетъ банкомету соответствующіе сигналы; этимъ банкометъ получаетъ большой шансъ, такъ

какъ знаетъ карты противника и знаетъ, слѣдуетъ ли прикупать третью карту или нѣтъ.

Мы бы затянули наши объясненія до безконечности, если бы захотѣли описать всѣ шулерскіе и арапскіе приемы, примѣняемые въ эти игры. Замѣтимъ, что примѣненіе тѣхъ или иныхъ способовъ зависитъ исключительно отъ индивидуальности крупье, который, конечно, примѣняетъ лишь тѣ изъ нихъ, которые ему лучше удаются. Кромѣ того, каждый крупье, окончившій школу въ Марселѣ или Тулузѣ, имѣетъ свою специальность, сообразно своимъ способностямъ.

Въ русскихъ клубахъ, гдѣ гастролируютъ французы, большое значеніе играетъ личность антрепренера; безъ его согласія не проходитъ ни одинъ трюкъ и онъ даетъ крупье всякія указанія. Кромѣ того, онъ имѣетъ излюбленныхъ араповъ, которымъ поручаетъ метать банкъ, когда сдѣлана складка, и понтировать, когда складка сдѣлана противъ банка. Наконецъ, онъ является банкиромъ, раздающимъ деньги проигравшимся пижонамъ. Даетъ онъ крупными суммами, которыя, конечно, еще до отдачи долга, возвращаются ему же въ тотъ же вечеръ въ видѣ проигрыша пижона. Трудно представить себѣ, какая дьявольская хитрость руководитъ этими опытными шулерами, когда они заманиваютъ пижоновъ: тутъ и любезность, и готовность придти на помощь и дѣйствительное содѣйствіе, когда пижону дѣлается складка, дабы онъ немного отыгрался, чтобы впоследствии отдать еще больше. Они разжигаютъ азартъ, какъ опытные кокетки разжигаютъ страсти.

Нужно добавить, что въ русскихъ клубахъ, французы для начала игры раздаютъ деньги арапамъ, дабы тѣ начинали игру, если нѣтъ достаточно понтовъ. Эти розданныя деньги, съ процентами, вернутся хозяину.

Читатели вправѣ спросить, что же смотрятъ старшины клубовъ, допуская у себя игру въ баккара. Развѣ они заодно съ французами? На эти вопросы, конечно, не наше дѣло отвѣчать. Замѣтимъ только, что атмосфера азарта развращаетъ всѣхъ, приходящихъ туда и проводящихъ въ ней долгіе часы жизни... Во всякомъ случаѣ, игрокамъ трудно рассчитывать, чтобы старшины стояли на стражѣ ихъ интересовъ, такъ какъ благо заведенія, а значитъ и личное благо, конечно, ближе ихъ сердцу. Мы знаемъ, что въ одномъ клубѣ,

гдѣ слишкомъ явно работали французы въ теченіе года, съ большимъ трудомъ удалось провести правило объ обязательной тасовкѣ картъ на обоихъ табло. Спрашивается, разъ введеніе такого правила требовали нѣкоторые члены и такое правило введено, то почему же совѣтъ старшинъ не внялъ тѣмъ разоблаченіямъ, которыя неизбѣжно должны были быть сдѣланы членами, для подтвержденія правдивости ихъ требованія. Тасовку ввели, а французовъ оставили, будто безъ нихъ нельзя вести игру въ баккара. Мало отнять топоръ у заядлага убійцы, онъ можетъ задушить и голыми руками. Замѣтимъ г.г. старшинамъ, которые видятъ въ привлеченіи французовъ къ руководительству игрой, проявленіе особой культурности, что въ большихъ закрытыхъ клубахъ Парижа, о которыхъ содержатели нашихъ притоновъ не имѣютъ никакого представленія,—игра баккара ведется безъ помощи крупье, между тѣмъ въ такихъ клубахъ перебрасываются сотнями тысячъ франковъ въ вечеръ. Естественно, что французы крупье и арендаторы имѣютъ покровителей, которымъ платятъ уже не французы, а тѣ русскіе пижоны, которые попадаютъ въ клубъ.

Читатели вправѣ насъ спросить, какія же мѣры могутъ быть приняты игроками, чтобы самостоятельно парализовать шулерскіе пріемы и дѣйствія французовъ.

Мы постараемся указать, эти мѣры для тѣхъ, которые неизбѣжно хотятъ пробовать счастье въ баккара.

Вотъ тѣ мѣры, которыя могутъ принести пользу:

1) Когда крупье распечатываетъ карты, то онъ ихъ раскрываетъ вѣрообразно на столѣ рубашкой вверхъ (см. рис. 31). Требовать отъ крупье, дабы онъ раскрывалъ карты вѣрообразно, но фигурами вверхъ (см. рис. 32). Тогда игроки, знающіе порядокъ картъ, примѣняемый на карточной фабрикѣ, сразу замѣтятъ, сдѣлана складка или нѣтъ.

II) Требовать, чтобы карты, перетасованныя крупье, были перетасованы двумя понтами, занимающими № 6 и № 12, слѣдующую талію будутъ тасовать №№ 5 и 11 и т. д. Отнюдь не нарушать очередь. Запрещать крупье снимать карты. Съемку долженъ производить понтъ перваго табло, тасовавшій карты.

III) Требовать отъ банкометовъ, дабы они тасовали карты, держа ихъ узкимъ краемъ на столѣ, а отнюдь не дѣлали боковой тасовки. Въ этомъ случаѣ затруднится тасовка.

IV) Уничтожить подставку (мраморъ) для картъ и ввести коробочку съ крышкой сверху, изъ которой однимъ пальцемъ можно вынимать лишь по одной картѣ. Такія коробочки не новость, онѣ уже примѣнялись въ клубахъ для игры въ макао.

V) Ввести для крупье, если ихъ совершенно упразднить нельзя, костюмъ въ видѣ наглухо застегивающейся австрійской куртки безъ внѣшнихъ кармановъ.

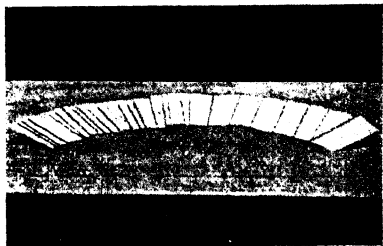


Рис. 31.



Рис. 32.

VI) При игрѣ въ «железную дорогу» установить правила, чтобы банкометъ, беря изъ общаго лотка извѣстное количество картъ для сдачи, обязательно ихъ перетасовывалъ и давалъ снятъ сидящему нарукѣ.

Вотъ все, что можно придумать при существованіи крупье. Пусть честные игроки не обижаются, если имъ придется выполнять тѣ правила, которыя придуманы для шулеровъ. Это необходимо, чтобы парализовать дѣйствія послѣднихъ. Безъ примѣненія этихъ мѣръ, играть въ баккара нельзя. Конечно, эти мѣры не могутъ вывести всѣ злоупотребленія, но онѣ прекратятъ главныя.

Мы лично держимся того мнѣнія, что такъ какъ игра баккара слишкомъ хорошо изучена шулерами, то ее нельзя допускать въ общественныхъ собраніяхъ. Во всякомъ случаѣ баккара, съ помощью французскихъ крупье, недопустима. Это поняли даже на родинѣ крупье—во Франціи и стараются изъ приличныхъ клубовъ устранить ихъ; у насъ же клубы-притоны считаютъ за особую честь прибѣгнуть къ помощи

французовъ. Вспомнимъ, что подъ Петербургомъ существовало даже цѣлое учрежденіе, содержимое французскими крупье, пользовавшимися слишкомъ нелестной славой на родинѣ. Югъ Россіи тоже страдалъ отъ этого новаго нашего французовъ.

Въ Ниццѣ, Остенде и т. д. вы можете купить конвертъ за 1 фр. 50 сант., на которомъ напечатано: вѣрный выигрышъ въ баккара. Естественно, что эти конверты раскупаются на расхватъ. Въ конвертъ вложенъ листокъ, на которомъ напечатано: «Вы будете всегда въ выигрышѣ, если поступите, какъ я: я никогда не играю».

Единственный рациональный совѣтъ, который мы можемъ дать игрокамъ: это вовсе не играть въ баккара. Всѣ другіе совѣты не достигнуть цѣли. Мы думаемъ, что съ этимъ согласятся тѣ, которые внимательно слѣдили за нашими объясненіями.

VIII. НАКЛАДКА И СМѢНКА.

При объясненіи шулерскихъ пріемовъ въ баккара, мы указали способъ накладки. Такая же накладка употребляется и при игрѣ въ макао.

Обыкновенно для этого необходимо двое: одинъ сидитъ за столомъ, какъ играющій, а другой—на швали рядомъ съ нимъ. Воспользовавшись удобнымъ моментомъ, играющій и арапъ крадетъ со стола 9 картъ и передаетъ ихъ сосѣду, тотъ уходитъ въ укромное мѣсто и дѣлаетъ складку такимъ образомъ, чтобы имѣли значеніе первая, четвертая и девятая карты, считая сверху, предположимъ, что I—0, II—9 и III—0. Въ это время, арапъ, сидящій за столомъ, проситъ сдѣлать ему карты, онъ хочетъ метать отвѣтъ. Когда карты сдѣланы, сняты и прорѣзаны, онъ замечиваетъ, т. е. даетъ по одной картѣ на I, II и III табло и начинаетъ считать сдѣланныя ставки. Эта процедура всегда занимаетъ много времени, банкометъ въ это время тянется черезъ столъ, можетъ разсыпать карты, а сидящій на швали поправить ихъ и въ то же время сдѣлаетъ накладку. Тогда банкометъ начинаетъ метать дальше, т. е. даетъ сначала себѣ одну карту, а затѣмъ еще по двѣ на каждое табло и себѣ. У банкомета будетъ девять и онъ возьметъ комплектъ. Накладку

всегда дѣлаетъ сидящій на швали, такъ какъ ему удобно всегда встать изъ-за стола; сидящій на съемкѣ могъ бы ее дѣлать въ самый моментъ съемки, но тогда приходилось бы накладывать не 9, а 12 картъ, что представляетъ большое затрудненіе. Поэтому рекомендуется слѣдить за сидящими на шваляхъ, дабы они ни подъ какимъ видомъ не трогали картъ и чтобы карты въ моментъ счета денегъ клались на средину стола.

Въ экарте накладка не примѣняется, такъ какъ для такой накладки надо украсть 16 картъ, если козырь открывается изъ третьей колоды и 18, если козырь открывается изъ той же колоды. Конечно, нельзя незамѣченно взять $\frac{1}{5}$ всѣхъ картъ.

За то и въ макао, и въ экарте, съ особымъ успѣхомъ примѣняется смѣнка. Для смѣнки требуется особая ловкость, нахальство и помощникъ или два, который подаетъ карты. Какъ указано выше, нерѣдко для смѣнки примѣняется т. н. мѣшокъ, но иногда же смѣнка производится и безъ всякихъ приготовленій. Есть много приѣмовъ смѣнки, но примѣненіе cadaго изъ нихъ зависитъ отъ индивидуальности исполнителя. Обыкновенно смѣнка дѣлается такъ: когда исполнитель, занимающій мѣсто банкмета, получаетъ приготовленную талію, то онъ беретъ ее въ правую руку и приглашаетъ понтонъ дѣлать игру. Обыкновенно, при отвѣтномъ банкѣ со стороны тянется много мазчиковъ къ столу, которые непроизвольно заслоняютъ движенія банкмета. Исполнитель имѣетъ съ лѣвой и правой руки по помощнику. Съ усталымъ видомъ, онъ складываетъ руки крестообразно на груди, не поднимая ихъ высоко и не выпуская картъ изъ правой руки. Въ этотъ моментъ лѣвый помощникъ, находясь подъ прикрытіемъ лѣвой руки банкмета, вынимаетъ карты изъ его правой руки и одновременно правый помощникъ подъ прикрытіемъ правой руки банкмета, даетъ ему въ лѣвую руку новую талію. Банкметъ съ возгласомъ «игра сдѣлана» начинаетъ замечать. Этотъ маневръ совершается чрезвычайно быстро и трудно уловимъ для окружающихъ.

Второй способъ смѣнки еще проще и приводится въ исполненіе даже безъ помощника, при условіи, чтобы справа и слѣва смѣнщика стояли свои люди. У банкмета приготовленная для смѣнки колода лежитъ въ лѣвомъ карманѣ. На кофѣняхъ разложенъ платокъ. Когда приходитъ время

ему метать и когда карты приготавливаются и снимаются, банкометъ извлекаетъ смѣнку изъ лѣваго кармана и, если руки у него большія, то, безъ особаго труда, онъ держитъ всю талію незамѣтно зажатой въ ладони лѣвой руки. Лѣвая рука съ картами лежитъ на столѣ. Приготовленные карты онъ беретъ правой рукой и кладетъ передъ собою близко къ краю стола. Удобнымъ моментомъ опять же является приглашеніе «дѣлать игру»; пользуясь имъ смѣнщикъ вторымъ пальцемъ правой руки стремительно сбрасываетъ талію себѣ на колѣни, сохраняя всю правую руку въ неподвижномъ состояніи на столѣ. Одновременно онъ выпускаетъ карты на столъ изъ лѣвой руки, онъ начинаетъ ими замечать. Замечавъ, онъ кладетъ карты на столъ, начинаетъ пересчитывать ставки и въ то же время заворачиваетъ карты, лежащія на колѣняхъ, въ платокъ и кладетъ его въ карманъ. Эта смѣнка требуетъ особаго хладнокровія, которое въ большой цѣнѣ у шулеровъ. Послѣдній пріемъ употребляется преимущественно итальянскими шулерами, которые во многомъ превосходятъ французовъ.

Существуютъ многочисленные пріемы смѣнки и всѣ ихъ невозможно перечислить. У всѣхъ игроковъ въ памяти скандалъ, разыгравшійся въ одномъ изъ петербургскихъ клубовъ-притоновъ, гдѣ была поймана одна дама при совершеніи смѣнки. Къ сожалѣнію, намъ неизвѣстенъ способъ, который она примѣняла.

Игра на мѣшокъ.

Игра на «мѣшокъ» заключается въ томъ, что у игрока-шулера непременно подъ сюртукомъ (другой костюмъ для этой работы не пригоденъ) прикрѣпленъ на двухъ тонкихъ резинкахъ черный волосяной мѣшокъ квадратной формы. Когда шулеръ садится за игорный столъ, то онъ незамѣтно для глазъ остальныхъ играющихъ вытягиваетъ прикрѣпленный къ его спинѣ мѣшокъ и придерживаетъ его (находясь въ сидячемъ положеніи) двумя колѣнами, такимъ образомъ, что открытой стороной онъ между колѣнами; когда же наступаетъ время сдѣлать смѣнку ненужныхъ ему картъ, каковой моментъ наступаетъ во время ихъ тасовки, то незамѣтно опустивъ руку на колѣни, бросаетъ ихъ въ открытос

отверстіе мѣшка, взявъ съ колѣнъ заранѣе приготовленныя имъ и подобранныя карты, потомъ привстаетъ со стула и мѣшокъ съ ненужными картами, благодаря эластичности резинокъ, подымается кверху и становится на свое мѣсто, т. е. на спинѣ. Теперь игра на мѣшокъ мало примѣняется, но нѣсколько лѣтъ тому назадъ она практиковалась въ очень многихъ клубахъ. Специалистовъ-шулеровъ, играющихъ на мѣшокъ, въ данное время нѣсколько человѣкъ, да и тѣ изъ старыхъ опытныхъ игроковъ-шулеровъ.

IX. И Г Р А Ш Т О С С Ъ.

Во всѣхъ игорныхъ домахъ, на «мельницахъ» и «огонькахъ», сильно распространена игра въ штоссъ. Это наиболѣе азартная изъ всѣхъ игръ, такъ какъ наиболѣе простая и быстрая. Въ штоссъ играютъ въ одну колоду, которую банкометъ держитъ открытой и даетъ по одной картѣ, одну направо, одну налево. Понты выбираютъ изъ другихъ колодъ карты, по своему усмотрѣнію и выбору, и, кладя ихъ на столъ, дѣлаютъ около каждой изъ нихъ соотвѣтственную ставку. Правая карта, которую даетъ банкометъ—*битая*, т. е. въ пользу банка, а лѣвая—въ пользу понтовъ—*данная*. Каждый разъ, какъ банкометъ положить на столъ двѣ карты, одну направо, другую налево, онъ обозрѣваетъ столъ и кому нужно платить, а у кого нужно—собираетъ ставки. Въ то время, когда банкометъ началъ метать—новыя ставки дѣлать разрѣшается, но обыкновенно банкометъ, принимая новыя ставки во время игры, замѣчаетъ «абцугъ пассъ»; это выраженіе обозначаетъ, что первыя двѣ карты, которыя будутъ положены банкометомъ на столъ, послѣ сдѣланной для расплаты съ понтами паузы—не принимаются въ расчетъ. Обыкновенно, банкометъ, положивъ двѣ карты на столъ и держа колоду въ лѣвой рукѣ, отодвигаетъ ея верхнюю карту влево, т. е. показываетъ абцугъ и въ такомъ случаѣ выраженіе «*абцугъ пассъ*» относится къ слѣдующему за нимъ абцугу; обыкновенно расчетъ съ понтами производится по показанному абцугу, а не по тому, который положенъ на столъ.

При игрѣ штоссъ бываютъ различныя условія; обыкновенно заявляютъ, что «*въ лобъ половина*» и «*пліе половина*».

«*Въ лобъ*»—банкометъ, открывая карты, первую битую

считаетъ за половину, то-есть беретъ съ понтовъ, поставившихъ на эту карту лишь половину ставки.

«Пліе» называется двѣ одинаковыхъ карты въ одномъ абцугѣ (напр. два туза), собственно говоря, пліе есть *en carte*, но банкометъ всегда оставляетъ пліе въ свою пользу и беретъ съ понтовъ половину.

На огонькахъ и мельницахъ принято, что банкометъ бьетъ въ лобъ полностью и пліе половину, это происходитъ потому, что обыкновенно хозяинъ притона въ долѣ съ банкометомъ, и потому устанавливаются условія въ пользу банкмета.

Игра штоссъ—одна изъ самыхъ старинныхъ азартныхъ игръ и потому въ ней сохранилось масса старинныхъ азартныхъ игорныхъ выраженій, мало употребительныхъ въ новыя азартныя игры. Напр., понтъ, выигравшій, не получаетъ по своему желанію ставки, а «*гнетъ уолоъ*», то-есть оставляетъ прежнюю ставку и свой выигрышъ, находящійся въ банкѣ.

Можно не получить выигрыша, а подѣ ставкой повернуть карту вдоль, это означаетъ «на *ле*», то-есть на квити, при проигрышѣ карта переворачивается и ставка убирается.

Выраженіе «*транспортъ*»—означаетъ, что къ первоначальной ставкѣ и выигрышу на второй ударъ прибавляется еще ставка въ прежнемъ размѣрѣ, такъ транспортъ отъ 5 р. будетъ 15 р.

Транспортъ съ кушемъ—означаетъ, что къ транспорту простому добавляется еще прежняя ставка, то-есть отъ 5 руб., это будетъ 20 рублей.

Транспортъ съ кушемъ и по кушу очко—если понтъ напр. играетъ на семеркѣ, будетъ означать 20 — 35 — 55 рублей.

Подобно тому, какъ старинныя выраженія сохранились при игрѣ въ штоссъ, сохранились также и старинныя шулерскіе приемы. Напр., *вольтъ*, не примѣняемый ни въ одну игру.

Вольтомъ называется такой маневръ, который позволяетъ банкомету измѣнить карту битую въ лобъ; для этого онъ, взявъ колоду въ обѣ руки и держа ее широкимъ краемъ горизонтально къ столу, раздѣляетъ вторымъ пальцемъ лѣвой руки ее пополамъ снизу и пользуясь этимъ пальцемъ, какъ рычагомъ, переворачиваетъ нижнюю часть картъ на верхъ, а верхнюю внизъ. Дѣлается вольтъ неуловимо быстро. Старые шулера умѣютъ дѣлать его незамѣтно одной рукой.

Однако, этотъ старый пріемъ совершенно вымеръ съ тѣхъ поръ, какъ придуманы всякіе способы фальшивыхъ съемоковъ.

Ни одна игра не изобилуетъ такой массой шулерскихъ пріемовъ, какъ штоссъ. Это объясняется тѣмъ, что въ штоссъ играютъ почти исключительно въ частныхъ игорныхъ притонахъ, гдѣ въ большинствѣ собираются шулера; большинство ихъ выдумокъ направлено противъ банкмета, тогда какъ банкмету остается лишь держка, почти непримѣнимая при открытомъ штоссѣ, да складка, именуемая *баламутъ или круглякъ*; такъ какъ банкметъ имѣетъ на своей сторонѣ такіе большіе шансы, какъ «лобъ» и «пліе», то вся фантазія шулеровъ и направлена противъ него, дабы уменьшить его шансы. Обыкновенно, банкметами на огонькахъ и мельницахъ бываютъ опредѣленные типы, рѣдко смѣняемые, это, въ большинствѣ случаевъ темныя личности, пользующіяся разными воровскими кличками (напр., Дубовый носъ и др.), неизвѣстно, какимъ образомъ нажившіе деньги и пускающіе свои капиталы въ оборотъ при небольшомъ рискѣ. На нихъ то и охотятся шулера.

Тѣневка является верхомъ шулерскаго искусства. Пріемъ этотъ заключается въ томъ, что шулеръ, срѣзывая одной картой колоду банкмету, въ моментъ срѣзки видитъ тѣнь нижней карты, битой въ лобъ. Достигается это такъ: шулеръ беретъ какую-нибудь карту съ *полемъ* для срѣзки, т. е. туза, двойку, или тройку и рѣжетъ колоду, держа эту карту фигурой къ верху. При особо остромъ зрѣніи нѣкоторымъ шулерамъ (очень немногимъ) удастся видѣть тѣнь нижней карты, которая будетъ бита въ лобъ. Онъ можетъ узнать, какого разряда эта карта, т. е. фигура или фоска. Тогда онъ дѣлаетъ ставки на всѣ карты противоположнаго разряда и имѣетъ громадный шансъ, что ни одна изъ его картъ не будетъ бита въ лобъ.

Срѣзка тремя картами возможна, когда для рѣзки взяты совершенно новыя карты, плотно сложенные и дающія впечатлѣніе одной; сдѣлавъ срѣзку, онъ быстро вытаскиваетъ нижнюю карту и знаетъ точно данную въ первомъ абцугѣ.

Шершавка: колода картъ предварительно раздѣляется на два разряда, на фигуры и фоски. Одинъ изъ разрядовъ съ длинныхъ боковъ нарѣзается острымъ ножомъ, что совершенно незамѣтно для глаза. Шулеръ, дѣлая срѣзку

картой, гнетъ ее немного къверху и если карта издаетъ звукъ, едва замѣтный для уха, то значить въ лобъ будетъ бита карта изъ нарѣзаннаго разряда, если же карта идетъ гладко, это значить, что въ лобъ бѣется другой разрядъ, въ зависимости отъ этого шулеръ дѣлаетъ ставки, какъ при тѣневкѣ.

Примѣняются еще такъ называемые *запуски*, требующіе особаго искусства тасовки. Одинъ изъ разрядовъ картъ срѣзается съ боку на толщину волоска, что незамѣтно для глазъ. При тасовкѣ картъ шулера легко вынимаютъ нарѣзанный разрядъ и, такимъ образомъ, раздѣляетъ карты на два разряда. Затѣмъ, если карты новыя и руки его искусны, то онъ дѣлаетъ запускъ, то-есть обѣ части картъ при тасовки пропускаетъ черезъ одну. Такимъ образомъ, ему точно извѣстны всѣ битыя и всѣ данныя.

При игрѣ въ *закрытый штоссъ* или *банкъ*, банкомету подсовываютъ карты, подобранныя по крапу, тѣмъ же способомъ, какъ объяснено для баккара. Понтъ по крапу видитъ битую карту.

Шулерскіе приемы въ эти обѣ игры столь многочисленны и разнообразны, что не поддаются перечисленію. Можно лишь дать совѣтъ игрокамъ—никогда не играть въ эти игры, которыя въ неопытномъ игрокѣ столь разжигаютъ азартъ, что онъ не способенъ ничего замѣтить, что примѣняется для его обирания.

Для понтовъ при игрѣ въ *штоссъ* можно указать интересную систему игры, основанную на счетѣ очковъ; система эта не поддается никакому объясненію, но, тѣмъ не менѣе, при провѣркѣ даетъ болѣе 80 % шансовъ на выигрышъ. Этотъ счетъ мало кому извѣстенъ, но представляетъ большой интересъ, какъ необъяснимая загадка, едва ли случайной комбинаціи картъ.

Въ то время, какъ банкометъ даетъ карты направо и налево, понтъ считаетъ очки входящихъ картъ, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, (тузъ), 12 (валетъ), 13 (дама), 14 (король).

Когда по этому счету окажется, что на вышедшихъ картахъ составилось не менѣе 50 или болѣе очковъ, то понтъ проситъ *аттандэ* и дѣлаетъ ставку на карту по такому расчету: если число очковъ 50 то королъ

»	»	»	51	»	дама
»	»	»	52	»	валетъ
»	»	»	53	»	тузъ

если	число	очковъ	54	то	10
»	»	»	55	»	9
»	»	»	56	»	8
»	»	»	57	»	7
»	»	»	58	»	6
»	»	»	59	»	5
»	»	»	60	»	4
»	»	»	61	»	3
»	»	»	62	»	2

Для лучшаго запоминанія на какую карту ставить, надо изъ 64-хъ вычесть сумму очковъ картъ, данныхъ банкометомъ, разниа укажетъ, на какую карту ставить. Если въ ближайшемъ абцугѣ избранная карта бита, то надо продолжать на нее играть вторично удвоеннымъ кушемъ. Если же и второй разъ таже карта бита (что нѣдко случается), то надо *сойти* и ждаты новой талии, причемъ полезно на новой талии гнутьсѣ отъ суммы послѣдняго проиграннаго куша: при выигрышѣ—не удваивать, а играть равнымъ кушемъ, и сходить при выигрышѣ одной карты въ талии.

Игра на «кольцо».

Между нѣкоторыми вспомогательными способами, которыми во время игры пользуются шулера-игроки, существуетъ одинъ крайне оригинальный. Этотъ способъ заключается въ томъ, что у шулера-исполнителя на мизинцѣ лѣвой руки, то-есть той, которой онъ сдаетъ карты, одѣто отполированное широкое, золотое кольцо. На отполированной поверхности кольца, какъ въ зеркалѣ, отражаются карты, сдаваемые шулеромъ-играющимъ. Такимъ образомъ, у него имѣется громадный шансъ противъ его партнеровъ-пижоновъ. Игра на кольцо въ особенности введена въ игру штоссъ, когда партнеру предоставляется право командовать кушемъ. Кромѣ штосса, «кольцо» употребляется и въ другія азартныя и коммерческія игры.

Игра въ штоссъ съ наклеинымъ очкомъ.

Игра съ наклеинымъ очкомъ очень распространена между профессионалами-шулерами. Приѣмъ этотъ заключается

въ томъ, что у шулера имѣется весьма аккуратно вырѣзанное изъ картъ очко (пикъ, бубень или червей), которое онъ незамѣтно для другихъ играющихъ держитъ рубашкой вверхъ на большомъ пальцѣ лѣвой руки и когда поигрѣ, т. е. исключительно при понтировкѣ нужно измѣнить количество очковъ на битой картѣ, онъ незамѣтно прикладываетъ очко; такимъ образомъ изъ двойки получается тройка, изъ четверки пятерка, изъ шестерки семерка и т. д. и вмѣсто битой карты получается данная. При этомъ приѣмъ совершенно незамѣтнымъ для играющихъ шансы шулера-понтера громадны. Приѣмъ этотъ разумѣется требуетъ извѣстнаго навыка и ловкости, но легко проходить даже между игроками-профессіоналами и часто практикуется на мельницахъ.

Шулерской карточный столъ.

Устройство шулерскаго карточнаго стола заключается въ слѣдующемъ: почти обыкновенный, съ виду напоминающій дамскій столикъ, верхняя доска котораго изъ толстаго стекла покрыта пропускающей свѣтъ калькой подъ цвѣтъ клеенки, поэтому каждая положенная на этой доскѣ карта ясно отражается въ зеркалѣ, которое вставлено въ ящикъ стола и мечущему карты видна черезъ небольшое замаскированное отверстіе. Такое устройство стола даетъ игрокамъ-шулерамъ возможность играть навѣрняка. Такіе столы конечно могутъ быть употребляемы лишь въ квартирахъ-притонахъ. На шулерскомъ жаргонѣ, подобнаго рода игра называется «игра на столикъ». За послѣднее время нѣсколько такихъ игорныхъ аппаратовъ было конфисковано полиціей и одна изъ многочисленныхъ шулерскихъ продѣлокъ такимъ образомъ обнаружена.

Шулерской карточный столъ главнымъ образомъ употребляется при игрѣ въ штоссъ.

Х. И Г Р А «О К О».

Игра «Око», игра по преимуществу еврейская, она нѣсколько напоминаетъ чисто русскую игру «трынку». По правиламъ въ игрѣ должно участвовать шесть человѣкъ, кото-

рымъ раздають 24 карты, по четыре карты на играющаго, причемъ каждый изъ играющихъ выставляетъ опредѣленный кушъ, который во время игры можетъ быть увеличенъ произвольно, смотря по имѣющимся у играющаго на рукахъ картамъ. Такимъ образомъ, играющій смотритъ прежде свои три карты и посмотрѣвши заявляетъ, что онъ на эти три карты предлагаетъ такой-то кушъ, потомъ смотритъ четвертную и прибавляетъ или оставляетъ первоначальный кушъ, говоря «на всѣ такой-то кушъ». Въ игрѣ въ «око» какъ счетъ очковъ, такъ равно и раскладъ картъ имѣютъ громадное значеніе.

Счетъ очковъ.

Девятнадцать очковъ образуется изъ девяти и одной фигуры (тузъ въ счетъ не идетъ).

Двадцать очковъ—валетъ и дама, или король и десятка.

Двадцать одно очко—тузъ съ фигурой или десяткой.

Двадцать два очка—два туза.

Все вышесказанное относится, если играющій смотритъ только двѣ карты и желаетъ играть на нихъ. При трехъ картахъ расчетъ очковъ будетъ слѣдующій:

Двадцать девять очковъ—девятка и двѣ фигуры, или десятка, одна фигура и девятка.

Тридцать очковъ—три фигуры, или двѣ фигуры и одна десятка, или одна фигура, девятка и тузъ.

Тридцать одно очко—тузъ и двѣ фигуры, или тузъ, десятка и фигура.

При четырехъ картахъ счетъ очковъ распределяется слѣдующимъ образомъ:

Тридцать девять очковъ составляется изъ девятки и трехъ фигуръ или девятки, десятки и двухъ фигуръ.

Сорокъ очковъ—изъ трехъ фигуръ и десятки или двѣ фигуры, девятка и тузи, и, наконецъ,

Сорокъ одно очко составляются изъ туза, короля, дамы и валета. Всѣ вышеприведенныя комбинаціи картъ называются «нарошъ». Далѣе три девятки, три валета, три десятки, три дамы, три короля и три туза бьютъ всѣ очковыя комбинаціи, начиная съ 20 очковъ до 31.

Четыре таковыхъ же карты, какъ сказано выше, бьютъ всѣ раскладки очковъ и картъ и даже нарошъ. Четыре же туза бьютъ все и даютъ полный выигрышъ. Такъ какъ игра

въ «око» идетъ въ темную и крайне легко обмануть партнера, т. е. не имѣя сильной игры повышать кушъ и тѣмъ его запугать и принудить его не играя бросить свои карты, то она очень азартна, для шулерской же игры она очень легка, такъ какъ при колодѣ въ 24 карты, которыя при сдачѣ всѣ расходятся по рукамъ, шулеру очень легко намѣтить нужныя ему карты (напр., тузы, кароли или девятки) и дернуть себѣ необходимыя ему карты и слѣдовательно въ извѣстный удобный моментъ, когда на столѣ крупныя ставки, что въ эту игру бываетъ очень часто, выиграть навѣрняка.

XI. ВИНТЪ И ПРЕФЕРАНСЪ.

Существуетъ неправильное мнѣніе, что коммерческія игры, къ которымъ относятся винтъ и преферансъ, не поддаются шулерской изобрѣтательности. На самомъ дѣлѣ, игры винтъ и преферансъ настолько хорошо изучены шулерами, что играть въ нихъ можно лишь въ своей компаніи.

Игра винтъ настолько хорошо всѣмъ извѣстна, что не представляется надобности давать ея описаніе. Укажемъ, лишь самые употребительныя шулерскіе приемы, дабы публика могла оградить себѣ отъ ихъ примѣненія.

Въ винтъ примѣняется почти исключительно держака, шулеръ мѣтитъ въ каждой колодѣ двѣ масти и тузы, въ красной колодѣ, напр., пики и трефы, а въ синей бубны и черви. Обыкновенно, шулеръ играетъ въ винтъ съ помощникомъ, независимо отъ того—закрытый винтъ или винтъ съ открытымъ. При послѣднемъ родѣ игры шулеръ, конечно, сдаетъ крупную игру своему помощнику. Совѣтъ игрокамъ—внимательно изучать тѣ масти, на которыхъ одинъ изъ партнеровъ назначаетъ крупныя игры. Искусство дергачей доходитъ до того, что они сдаютъ пижонамъ-партнерамъ крупныя игры, но съ такимъ расчетомъ, что при игрѣ они неизбежно должны поставить штрафъ.

Складка въ винтъ дѣлается шулеромъ въ тотъ моментъ, когда онъ собираетъ взятки. Въ каждой взяткѣ, состоящей изъ четырехъ картъ, онъ кладетъ крупныя карты первой, т. е. нижней и третьей. При такой складкѣ возможна фальшивая тасовка, т. е. простое перекалываніе картъ, дающее впечатлѣніе настоящей тасовки. Замѣтимъ, что при винтѣ

каждый играющій можетъ переѣннить карты, то-есть, если онъ сдавалъ синими, онъ можетъ для новой сдачи взять красныя карты. Этимъ правиломъ пользуются шулера для сдачи собранными картами.

Съемка не фальшивая, а настоящая, не портитъ сдѣланной складки. Однако, послѣ правильной съемки, шулеръ обязательно смотритъ нижнюю карты колоды. Если нижняя карта—крупная карта, то онъ даетъ въ прикупку сразу четыре карты, если нижняя карта фоска, то онъ даетъ въ прикупку въ началѣ сдачи одну карту, а затѣмъ лишь въ самомъ концѣ сдачи добавляетъ къ прикупкѣ три остальныхъ карты. При соблюденіи этихъ условій всѣ крупныя карты распределяются между сдающимъ и его партнеромъ.

Необходимый совѣтъ игрокамъ: для того, чтобы избавиться отъ дѣйствія такой складки, требовать, чтобы прикупка сдавалась обязательно по одной картѣ: пятая, десятая, пятнадцатая и двадцатая. Также требовать, чтобы сидящій на съемкѣ обязательно перетасовывалъ карты передъ самой съемкой. Если замѣчено, что эти условія не выполнены сдающимъ, то требовать пересдачи картъ.

Часто шулеръ съ помощникомъ играютъ на сигналы, то-есть особыми условными знаками, показываютъ другъ другу, съ какой масти ходить, какую масть разносить.

Нерѣдко шулеръ пользуется для сдачи новой, еще не тасованной колодой, которую онъ протасовываетъ одинъ разъ, дѣлая запускъ; сдѣлавъ запускъ, онъ сдаетъ себѣ большой шлемъ. Чтобы предотвратить возможность такого приѣма, игроки должны требовать, чтобы распечатанныя карты перетасовывались каждымъ изъ играющихъ по очереди.

Игра въ *преферансъ* ведется шулерами почти исключительно на держку. Иногда шулеръ успѣваетъ подтасовывать прикупку, такъ что ему всегда извѣстны двѣ карты, данныя въ прикупъ. Въ смыслѣ держки игра въ преферансъ проще винта, такъ какъ преферансная колода содержитъ лишь двѣ карты, данныя въ прикупъ. Въ смыслѣ держка игра въ преферансъ проще винта, такъ какъ преферансная колода состоитъ лишь изъ 32 картъ, поэтому комбинація игры гораздо проще. Поразительнаго искусства достигаютъ шулера-дергачи, сдавая пижону такъ называемый букетъ, т. е., сдавая ему крупную игру, при которой онъ обязательно ста-

вить штрафъ. Укажемъ примѣръ такого букета: I. Правый отъ сдающаго (пижонъ).

Тузь, король, дама, валетъ, десятка червей, тузь, король, дама пикъ, валетъ, десятка трефъ.

Въ прикупѣ король и тузь трефъ.

Играющій скидываетъ валета и десятку трефъ.

Игра десять червей.

Вистующіе:

1) пять пикъ, четыре бубны, одна черва.

2) четыре трефы, четыре бубны, двѣ черви.

Вистующій (1) ходитъ съ пики, второй вистующій бьетъ ее червой и отвѣчаетъ въ трефу. Первый вистующій бьетъ трефу червой и повторяетъ въ пику, которую второй вистующій перебиваетъ послѣднимъ козыремъ.

Играющій беретъ лишь 7 взятокъ, т. е. остается безъ трехъ.

Мы привели для примѣра лишь одинъ случай букета, но такихъ букетовъ очень много различныхъ, и шулеръ дѣлаетъ тотъ, который ему удобнѣе, въ зависимости отъ того, какъ намѣчены карты.

Играющіе, чтобы оберечь себя отъ шулерскихъ пріемовъ въ преферансъ, должны внимательно разсматривать карты, нѣтъ ли на нихъ мѣтокъ.

Игра въ винтъ и преферансъ сильно развита на русскихъ курортахъ, гдѣ отъ скуки приходится играть въ карты съ незнакомыми партнерами. Въ этихъ случаяхъ надо быть очень внимательнымъ и стараться не приглашать такого партнера, который играетъ слишкомъ счастливо. Это единственная мѣра самообороны отъ курортныхъ шулеровъ.

Игра на телеграфъ или сигналы.

Игра на телеграфъ или сигналы заключается въ томъ, что для обозначенія хода, масти, а также нужно ли рѣзать или бить извѣстную карту употребляется условный сигнальный знакъ. Эти сигналы главнымъ образомъ употребляются шулерами въ коммерческія игры, какъ-то винтъ и преферансъ, гдѣ извѣстный обозначенный ходъ и масть играютъ громадную роль, равно и пропускъ карты или ея рѣзка. Сигналы бываютъ разные, смотря по интенсивности шулеровъ и сдѣ-

панныхъ между собою условій сигнализаціи. Самыми примитивными, вѣрнѣе сказать дѣтскими, сигналами для обозначенія мастей суть:

1) Для обозначенія или хода въ масть пикъ дотрогиваніе свободной отъ картъ рукою подбородка.

2) Для трефовой масти разглаживаніе усовъ (жестъ совершенно натуральный).

3) Для обозначенія масти бубень и хода въ эту масть дѣлають жестъ, какъ будто протирають глазъ и, наконецъ,

4) для обозначенія масти черви проводятъ рукою по лбу.

Для того, чтобы показать, что нужно пропустить по игрѣ карту, кладутъ свободную отъ держанія картъ руку плашмя на столѣ. Для обозначенія, что нужно бить карту, кладутъ свободную руку въ видѣ кулака. Болѣе сложные сигналы для обозначенія того-же, что сказано выше, дѣлаются уже съ самими картами. Такимъ образомъ, для обозначенія хода и масти пикъ сданныя и имѣющіяся у шулера на рукахъ карты, сложенные вмѣстѣ, ставятъ на одинъ изъ уголковъ, для трефъ на нижнее ребро, для бубень на боковое ребро, а для червей—сложенные карты кладутъ рубашкой вверхъ на столѣ. Такіе же приемы употребляются иногда и съ серебрянымъ четырехугольнымъ портсигаромъ. Для обозначенія, что у противника - шулера слабая игра, онъ имѣющимися у него въ рукѣ сложенными картами дѣлаетъ движеніе по столу, какъ будто хочетъ смести пепель или мѣлъ. Кромѣ вышесказанныхъ сигналовъ болѣе употребительныхъ могутъ быть и другіе, о чемъ шулера-игроки уславливаются между собою до начала игры. При игрѣ на телеграфѣ—сигналы игроковъ-шулеровъ и безъ держки картъ шансы выигрыша громадны. Такой способъ игры практикуется почти во всѣхъ клубахъ-притонахъ.

ХІІ. КАКЪ И СЪ КѢМЪ РАБОТАЮТЪ ШУЛЕРА, СОСТАВИТЕЛИ И «СВОИ ЛЮДИ»

Шулеръ при всемъ запасѣ знанія, спеціальной техники его игры, хладнокровіи, наружномъ спокойствіи, самообладаніи, смѣлости и нахальствѣ, самъ лично рѣдко, безъ посторонней помощи, можетъ примѣнять свои познанія къ дѣлу. Шулерская игра въ клубахъ въ данное время сопряжена

съ немалымъ рискомъ и даетъ слишкомъ мало прибыли, чтобы шулеръ-исполнитель сталъ тамъ примѣнять свое искусство, такъ какъ, кромѣ клубныхъ араповъ, отбивающихъ у шулера заработокъ, въ каждомъ клубѣ имѣются свои люди, понимающіе всѣ тайны шулерской игры, а во многихъ клубахъ даже старшины требуютъ участія въ прибыли шулера. При такомъ порядкѣ вещей ему приходится дѣлить вѣрный заработокъ-выигрышъ между многими прикосновенными къ дѣлу лицами и ему, главному дѣятелю, остается слишкомъ мало заработка. «Игра не стоитъ свѣчь». Поэтому опытный шулеръ за рѣдкими исключеніями и лишь при благоприятной обстановкѣ работаетъ въ клубѣ, въ особенности столичномъ. Въ провинціальномъ же клубѣ шулеру работать легче, въ особенности, если въ средѣ членовъ онъ найдетъ своихъ людей и онъ знакомъ со старшинами, тогда дѣло обстоитъ иначе и «мастеръ» дѣйствуетъ смѣло и увѣренно. Въ клубахъ шулера исключительно играютъ на показку, складку, и смѣнку, на держку почти не играютъ, къ чему кромѣ другихъ техническихъ условій препятствуетъ и освѣщеніе въ клубѣ.

Вообще, клубная игра не можетъ удовлетворить аппетиты игрока-шулера и онъ, поневолѣ, долженъ перенести свою дѣятельность на игру домашнюю, въ вагонахъ, желѣзныхъ дорогахъ, пароходахъ, курортахъ и т. п.; тамъ ему легче дѣйствовать и доходнѣе, такъ какъ ему не приходится раздавать изъ выигрыша массу долей. Но и въ данномъ случаѣ шулеру дѣйствовать одному трудно, ему необходимъ помощникъ-сообщникъ, такимъ спутникомъ и помощникомъ cadaго игрока-шулера является *составитель или наводчикъ*.

Составители, по своему общественному положенію, являются крайне разношерстнымъ элементомъ; между ними легко встрѣтить купцовъ, военныхъ, чиновниковъ, интеллигентовъ и полу-интеллигентовъ и т. п. Главная роль ихъ сводится къ составленію игры, къ ея организациі внѣ клубнаго района. Такимъ образомъ, игроки-шулера безъ составителей-наводчиковъ, все равно, что рыба безъ воды. Нужно цѣлые томы, чтобы въ яркихъ краскахъ описать способы и ухищренія, употребляемыя составителями для привлеченія въ свои сѣти довѣрчивыхъ игроковъ. Достаточно сказать, что обстановка, устраиваемая составителями-наводчиками,

бываетъ всегда настолько реальна и похожа на дѣйствительность, что лица всевозможныхъ ранговъ и общественнаго положенія легко попадаютъ на удочку. Составители, очень часто, нанимають шулера-мастера и платятъ ему извѣстный процентъ за работу, который достигаетъ, смотря по дѣлу, отъ 30 % до 50 %.

Шулера очень цѣнятъ хорошихъ составителей, прекрасно понимая, что безъ нихъ они могутъ умереть съ голоду. Съ развитіемъ азарта, развелось безчисленное количество составителей, и это постыдное ремесло проникло съ азартомъ во всѣ слои общества. Вторымъ спутникомъ шулера-игрока является «свой человѣкъ». Свои люди, какъ и составители, бывають въ сѣхъ ранговъ и общественнаго положенія, ихъ можно безошибочно встрѣтить вездѣ. Имъ хорошо извѣстны всѣ шулерскіе приемы, безъ нихъ рѣдко обходится составленіе какой-нибудь игры. Свои люди выискивають жертву и передають ее въ руки составителя. Свои люди за указаннныя игроку-шулеру и составителю-наводчику услуги получаютъ лапку, т. е. извѣстный % прибыли съ дѣла. Свои люди также являются партнерами за шулерскимъ карточнымъ столомъ и въ этомъ случаѣ служатъ, какъ мебель, принятіемъ участія въ игрѣ. Свои люди получаютъ тогда не только лапку, а равную долю съ составителями.

Составленіе шулерской игры.

Составленіе шулерской игры въ домахъ частныхъ лицъ представляетъ изъ себя весьма трудную задачу, и въ ней, кромѣ исполнителя-шулера и составителя, долженъ принять участіе «хозяинъ» (хозяинъ, иногда, бываетъ и самъ составитель игры). Составитель или же свой человѣкъ, подмѣтивъ довѣрчиваго игрока, подъ тѣмъ или инымъ предлогомъ заводитъ съ нимъ знакомство (въ томъ случаѣ, когда онъ уже знакомъ съ нимъ раньше, дѣло обстоитъ легче); предлоговъ для знакомства съ пижономъ такая масса, что перечислить ихъ нѣтъ возможности. Составитель, смотря по соціальному положенію будущей жертвы, при знакомствѣ предлагаетъ ему то или другое и во всякомъ случаѣ что-либо пріятное или выгодное, такъ напримѣръ, имѣя дѣло съ куп-

цомъ продать товаръ, помѣщику имѣніе, подрядчику—получить выгодный подрядъ и т. п. Подъ эту-то «бутафорію» онъ приводитъ легковѣрнаго игрока къ «хозяину», роль котораго въ данномъ случаѣ сводится къ тому, чтобы показать пижону, что онъ есть именно то лицо, которое можетъ устроить ему нужное дѣло, т. е. другими словами, онъ и есть нужный человѣкъ. Обыкновенно, тутъ же какъ бы случайно находится шулеръ-исполнитель, но такъ какъ составителю заранѣе хорошо извѣстна страсть его кліента къ игрѣ, то совершенно незамѣтно для того разговоръ начинается на эту тему и отъ разговора переходятъ къ дѣлу.

Смотря по обстоятельствамъ и характеру пижона-игрока, его на ту же «бутафорію» берутъ не разъ, а нѣсколько, когда же его ресурсы изсякли или «брать» его неудобно, ибо онъ можетъ понять, въ чемъ дѣло и онъ можетъ быть испорченъ, предложенное ему составителемъ или своимъ человѣкомъ бутафорское дѣло разстраивается, причемъ неуспѣхъ объясняется ему самымъ правдоподобнымъ и естественнымъ образомъ и онъ не замѣтивъ, что попалъ въ засаду, предаетъ все происшедшее съ нимъ забвенію; тѣмъ болѣе, если даже онъ подозрѣваетъ, что взять «навѣрняка», у него на это нѣтъ рѣшительно никакихъ доказательствъ, такъ какъ обстановка игры совершенно реальна и даже исполнителемъ-шулеромъ въ большинствѣ случаевъ проигрышъ и выигрышъ перепущенъ на составителя или же на своего человѣка.

Составленіе игры въ вагонахъ желѣзныхъ дорогъ или на пароходѣ не представляетъ для составителя никакихъ трудностей; въ дорогѣ знакомятся легко и особой бутафоріи не надо, такъ какъ самый пустой разговоръ о погодѣ или о предметахъ путешествія достаточенъ для знакомства съ пассажиромъ. Шулеръ и тутъ на глазъ въ сторонѣ и является какъ бы случайно, заводя знакомство съ составителемъ, который уже въ свою очередь знакомитъ его съ намѣченною жертвою; такимъ образомъ составляется игра, дающая шулеру и составителю вѣрный выигрышъ. Очень часто въ такихъ случаяхъ является женщина составительницею, тогда дѣло устраивается легче, въ особенности, если пассажиръ игрокъ падокъ до нихъ,—въ милой компаніи пріятно и поиграть. Шуллера-гастролеры специально предпринимаютъ дальнія желѣзно-дорожныя и пароходныя путешествія,

такъ какъ имъ не трудно при помощи составителя найти подходящую почву для своей дѣятельности. При составленіи дорожной игры шулеръ и составитель мало подвергаются опасности, ибо въ случаѣ, если они замѣтятъ, что могутъ быть *изобличены*, или выражаясь технически *испорчены*, то они подъ благовиднымъ предлогомъ (болѣзни, случившейся внезапно, полученія нужной телеграммы) оставляютъ пароходъ или поѣздъ на промежуточной станціи, тѣмъ въ большинствѣ случаевъ дѣло и кончается. При игрѣ въ частныхъ домахъ обыкновенно карты бывають уже «заправлены» и приготовлены, т. е. помѣчены для разныхъ игръ, равно и освѣщеніе комнаты, гдѣ происходитъ игра, благопріятно для шулера-исполнителя. Игра въ частныхъ домахъ очень часто ведется на марки-жетоны, это дѣлается по двумъ причинамъ: первое, дабы участвующіе въ игрѣ свои люди не крали денегъ со стола (во время азартной игры) и второе для контроля проигрыша игрока-пижона. Кромѣ того, способъ играть на марки-жетоны гораздо азартнѣе, чѣмъ на деньги, ибо играющій психологически не замѣчаетъ своего проигрыша. Игра въ частныхъ домахъ начинается всегда съ игры коммерческой, по окончаніи которой начинается азартная; поэтому шулеру-игроку, играющему въ частныхъ домахъ, необходимо знать технику всякаго рода игръ въ совершенствѣ. Послѣ игры игранныя карты немедленно уничтожаются и такимъ образомъ всѣ вещественныя доказательства безслѣдно исчезаютъ, не оставляя ни малѣйшаго слѣда.

Доли. «Заглазныя доли».

Дѣлежъ добытыхъ шулерской игрой денегъ производится немедленно по окончаніи игры, когда проигравшій наивный игрокъ ушелъ. Принимавшія въ игрѣ участіе лица получаютъ «доли», по степени ихъ участія въ игрѣ или ея составленіи. Обыкновенно шулеръ-исполнитель получаетъ отъ 25 % до 35 %, иногда и болѣе. Составитель такой-же процентъ. Остальная сумма распредѣляется между своими людьми, если они принимаютъ участіе въ игрѣ «для мебели». Хозяинъ квартиры, гдѣ происходитъ игра получаетъ 10 % съ выигрыша (за исключеніемъ денегъ, употребленныхъ на расходы, какъ-то: освѣщеніе, угощеніе и пр.). Кромѣ выше-

сказанныхъ долей, есть еще «заглазная доля», которая выдается своему человѣку, не принимавшему никакого участія въ игрѣ, но оказавшему услуги составителю и шулеру въ ея составленіи. Заглазная доля обыкновенно равняется 10—15 % съ чистаго выигрыша. Заглазная доля рѣдко подлежитъ провѣркѣ получающимъ ее и принимается на совѣсть; расчетъ обыкновенно производится, правильно и безъ ссоры, не выгодной для участниковъ игры, такъ какъ неправильнымъ распредѣленіемъ долей можно нажить враговъ и повлечь за собою доносы и шантажи, и съ воромъ-шулеромъ, утаившимъ товарищескую долю, никто играть не будетъ.

Мельницы или огонекъ.

Къ категоріи низшихъ игорныхъ притоновъ принадлежатъ такъ называемыя мельницы, или игорные дома на «огонекъ». Въ этихъ игорныхъ притонахъ, имѣющихся почти во всѣхъ большихъ городахъ Россіи, игра ведется исключительно на «счастье», а не «навѣрняка», ибо контингентъ посѣтителей такихъ игорныхъ притоновъ составляется преимущественно изъ игроковъ-шулеровъ, своихъ людей, понимающихъ всѣ шулерскіе приемы, продѣлки и фокусы. На мельницахъ исключительно играютъ въ «штоссъ» или ведется «штоссовая игра», причемъ очень часто на весьма крупныя деньги. Несмотря на то, что составъ играющихъ на мельницахъ исключительно игроки-шулера и никакія продѣлки шулеровъ тамъ проходить не могутъ, шулера-изобрѣтатели всегда имѣютъ при себѣ про запасъ извѣстный шансъ и даютъ нѣкоторымъ возможность вѣрнаго проигрыша. Въ Петербургѣ въ данное время живетъ извѣстный всему шулерскому міру бывшій борецъ, нынѣ домовладѣлецъ-игрокъ, по игорному прозвищу «Бугай», которому всѣ тайны сложной и трудной игры въ штоссъ открыты и который, пользуясь извѣстностью непобѣдимаго игрока, на всѣхъ мельницахъ не только столицы, но и провинціи, очень часто ему одному извѣстнымъ шансомъ выигрываетъ крупныя суммы. Достойнымъ партнеромъ Бугая является на мельницахъ «Дубовый Носъ», бывшій лакей, нажившій крупное состояніе въ игрѣ на мельницахъ по счастью. На мельницахъ участникамъ игры не возбраняется примѣнять извѣст-

ные имъ способы шансовой игры, но лишь до тѣхъ поръ, пока они не будутъ пойманы, тогда кромѣ возврата денегъ имъ грозятъ болѣе крупныя непріятности, до ножевой расправы включительно. Мельницы-огонекъ постоянно мѣняютъ квартиры, дабы не попасться въ руки полиціи. Содержатели квартиръ—мельницъ получаютъ отъ всякаго банка извѣстный процентъ. Такимъ образомъ, шулера обыгрываютъ довѣрчивыхъ игроковъ въ клубахъ и частныхъ домахъ, сами же проигрываютъ добытые преступленіемъ деньги въ притонахъ-мельницахъ.

О шулерахъ-исполнителяхъ.

Шулеръ—человѣкъ исключительно играющій въ карты навѣрняка и не признающій проигрыша. Шулера, какъ и составители, бываютъ разныхъ сословій и общественнаго положенія; такимъ образомъ по своимъ спеціальностямъ и по приѣмамъ игры они дѣлятся на разныя категоріи. Между шулерами, какъ между художниками, есть таланты, есть и посредственности. Къ счастію играющей братіи художниковъ-шулеровъ незначительное число, зато посредственностей и самоучекъ масса. По спеціальностямъ шулеровъ можно приблизительно классифицировать такимъ образомъ: *шулера-спеціалисты по коммерческимъ играмъ*, какъ-то: винта, преферанса, пикета, безика и т. п. Такіе исполнители шулера должны быть большіе знатоки своего дѣла, такъ какъ, кромѣ шулерскихъ приѣмовъ, коммерческую игру нужно знать и умѣть играть въ нее. Шулеровъ, знающихъ техническую часть коммерческихъ игръ, немного. Въ данное время между такими знаменитостями, есть одинъ, особенность котораго заключается въ томъ, что онъ дергаетъ нужныя карты лѣвой рукой, не будучи по природѣ лѣвшой. Такому замѣчательному искусству онъ обучался многіе годы. Ко второй категоріи шулеровъ-дергачей можно отнести шулеровъ, играющихъ съ одинаковымъ успѣхомъ, какъ въ коммерческія, такъ равно и въ азартныя игры, и знающихъ технику этихъ игръ въ совершенствѣ; такіе исполнители шулера на игорной биржѣ котируются очень высоко. Къ послѣдней категоріи нужно отнести игроковъ-шулеровъ, играющихъ исключительно въ азартныя игры. За вышесказанными категоріями въ хронологическомъ порядкѣ идутъ

шулера, играющіе лишь на показку, смѣнку, складку, мѣшокъ. Необходимыми условіями, которыми долженъ владѣть исполнитель - шулеръ, суть хорошее зрѣніе, подвижность рукъ, здоровое сердце, гибкость большого пальца лѣвой руки; однимъ словомъ, чтобы достигнуть званія чемпионата шулерского искусства, шулеру необходимо пройти массу мытарствъ и положить въ его основаніе не мало практики, опыта и труда, а также и времени. Женщинамъ шулерское искусство почти что не дается, и женщинъ—умѣющихъ дергать, на счастье легковѣрныхъ игроковъ—нѣтъ. По своему общественному положенію они не достигаютъ важныхъ степеней. Контингентъ ихъ состоитъ преимущественно изъ мелкихъ дворянъ, мѣщанъ, не говоря о шулерахъ восточнаго типа, именующагося «князьями». Поэтому, чтобы хотя сохранить внѣшній видъ, они очень часто прибѣгаютъ къ разнымъ уловкамъ, записываются въ купцы, въ разныя благотворительныя общества, дающія право носить форменное платье и т. п. Казалось бы, что подобнаго рода люди, занимающіеся такой прибыльной профессіей, должны бы обладать и большими средствами, а между тѣмъ съ увѣренностью можно сказать, что никто изъ профессиональных шулеровъ таковыхъ, за рѣдкими исключеніями, не имѣетъ; это происходитъ отъ того, что легко добытыя деньги также легко уходятъ, какъ пришли.

Выигранныя деньги навѣрняка, проигрываются или на мельницахъ, прокучиваются въ ресторанахъ и тратятся на женщинъ. Нѣкоторые изъ шулеровъ, бывшихъ на театрѣ военныхъ дѣйствій на Дальнемъ Востокѣ, съумѣли сдѣлать кое-какія сбереженія и угодили сдѣлаться даже столичными домовладѣльцами, но это исключительные случаи.

Шулера-доносчики.

Между шулерами-игроками есть тоже свои паразиты, живущіе не на счетъ пижоновъ и довѣрчивыхъ игроковъ, а на счетъ игроковъ-исполнителей. Такими паразитами и пресмыкающимися являются шулера-доносчики, спеціальность которыхъ заключается въ шантажѣ и доносахъ на своихъ же собратьевъ по ремеслу. Такой шулеръ-доносчикъ, узнавъ, что товарищъ-игрокъ «составилъ дѣло», наглымъ образомъ требуетъ свою долю въ дѣлѣ (лапку) и если таковая ему

почему либо не выплачивается, всякими способами старается «испортить дѣло», то-есть предупредить либо игрока-простака о грозящей ему опасности быть обыграннымъ навѣрняка, либо «открыть ему глаза» послѣ вѣрнаго проигрыша. Другой способъ, еще болѣе вѣрный, отомстить своему собрату—доносъ администраціи, каковой бываетъ обыкновенно анонимный, ибо шулеръ-доносчикъ слишкомъ трусливъ, чтобы въ доносахъ обнаружить свое имя. Обыкновенно шулера-доносчики плохіе техники-дергачи, а въ большинствѣ случаевъ «накладчики» и «показчики», имѣютъ поэтому мало заработка, а потому къ одному гнусному промыслу присоединяютъ еще болѣе гнуснѣйшіе доносы на «своихъ же людей» и игроковъ по профессіи, извлекая изъ этого промысла себѣ матеріальную пользу и выгоду. Въ подпольномъ игорномъ мірѣ Петербурга и во многихъ провинціальныхъ притонахъ знаменитымъ доносчикомъ шулеромъ считается нѣкто, именуемый на шулерскомъ жаргонѣ «Степка», специальность котораго исключительно доносы на товарищей по игрѣ. Очень часто «Степка» бываетъ избиваемъ, но тѣмъ не менѣе это не останавливаетъ его отъ дальнѣйшихъ подвиговъ. Шулера-доносчики, хотя и презираемы своими собратьями, все-таки своимъ преступнымъ промысломъ зарабатываютъ себѣ хлѣбъ.

Шулерская игра въ гостинницахъ, ресторанахъ и трактирахъ.

Кромѣ шулерской игры въ клубахъ-притонахъ, на мельницахъ или огонькахъ и въ частныхъ квартирахъ, излюбленнымъ мѣстомъ для игры столичныхъ и провинціальныхъ шулеровъ служатъ гостинницы, рестораны и трактиры. Слабый же надзоръ администраціи въ этомъ отношеніи даетъ возможность шулерамъ-профессіоналамъ обширное поле дѣйствій, на которомъ они могутъ безнаказанно заниматься ихъ преступнымъ промысломъ. Контингентъ играющихъ въ вышесказанныхъ заведеніяхъ въ столицѣ преимущественно составляется изъ торговаго элемента разныхъ классовъ. Каждый классъ имѣетъ свою излюбленную гостинницу или ресторанъ-притонъ. Помощниками шулеровъ-игроковъ въ данномъ случаѣ являются официанты, наводчиками же или составителями игры—мелкіе торговцы, прогорѣвшіе купцы

и подобнаго рода лица. Самый процессъ или игра обыкновенно происходитъ въ отдѣльныхъ номерахъ или кабинетахъ, куда труднѣе заглянуть нежелательному элементу или лицамъ. Хозяева гостинницъ и ресторано-въ-притоновъ не только не препятствуютъ игрѣ, но даже покровительствуютъ ей, въ виду получаемой отъ нея въ значительномъ количествѣ прибыли. Шулера, играющіе по специальности, въ подобнаго рода заведеніяхъ, стараются, какъ по наружности, такъ равно и по манерамъ «потрафить» подъ характеръ играющихъ пижоновъ, являясь въ большинствѣ случаевъ выгодными покупателями или же продавцами разнаго рода товаровъ, смотря, съ кѣмъ они имѣютъ дѣло; на такой-то почвѣ, благодаря содѣйствію мѣстныхъ составителей, и «сводится» игра.

Въ перворазрядныхъ столичныхъ гостинницахъ съ разными громкими французскими названіями, игра обставляется нѣсколько сложнѣе; тамъ шулера обыкновенно занимаютъ помѣщеніе и подъ разными благовидными предлогами, благодаря помощи своихъ людей и составителей, заманиваютъ игроковъ-простаковъ. Въ гостинницахъ, посѣщаемыхъ купечествомъ и торговцами, излюбленной игрой бываетъ игра въ «двадцать одно» и «стуколка», въ разныхъ ея видахъ. Обѣ эти игры крайне удобны для шулерскихъ пріемовъ, хотя шулерская игра въ стуколку, при одномъ исполнительѣ-шулерѣ, требуетъ и извѣстнаго запаса наличныхъ денегъ. Шулерская игра по гостинницамъ крайне развита въ большихъ провинціальныхъ городахъ, гдѣ мѣстная администрація мало обращаетъ вниманія наэто вопіющее зло.

Спускъ.

Одной изъ специальностей нѣкоторыхъ шулеровъ-игроковъ за послѣднее время явился способъ обыгрыванія навѣрняка своихъ же собратьевъ по профессіи. Такой способъ на шулерскомъ жаргонѣ называется «спускомъ», отъ слова «спустить». Легко понять каждому, сколько нужно хитрости, ловкости и хитроумныхъ изощреній, чтобы достигнуть желательныхъ результатовъ шулеру-специалисту по спуску товарищей. Обыкновенно спускъ товарища-шулера производится слѣдующимъ образомъ: подъ намѣченную жертву подводятъ неизвѣстнаго шулера, либо своего человѣка,

обставивъ это соотвѣтствующей бутафоріей и таинственностью. Такъ, напримѣръ: составитель дѣла подѣ строгимъ секретомъ заявляетъ шулеру-пижону, что въ лицѣ партнера онъ встрѣчаетъ либо нажившаго на войнѣ фабулезныя суммы подрядчика, либо, что это произведшій растрату артельщикъ, либо молодой человѣкъ, получившій громадное наследство и т. п., но во всякомъ случаѣ человѣкъ, не знающій никакихъ тайнъ карточной игры. Тутъ же находится благовидный предлогъ, чтобы познакомить игрока-шулера, котораго хотятъ спустить, съ предполагаемымъ пижономъ-игрокомъ. Когда такимъ образомъ составитъ игра при соотвѣтствующей, какъ сказано выше, обстановкѣ, начинается самая трудная задача, а именно самый «спускъ», какой всегда удастся, такъ какъ шулеру при данной обстановкѣ и въ голову не можетъ прийти, что его же товарищъ по ремеслу является предателемъ. Техника игры въ спускъ крайне трудна и обыкновенно заключается въ контръ-накладкахъ и контръ-смѣнкахъ; въ штоссъ же, имѣющій до шестидесяти разныхъ шулерскихъ приѣмовъ, въ примѣненіи одного изъ нихъ, неизвѣстнаго спускаемому шулеру-игроку, что легко узнать его товарищу, который до начала игры разспрашиваетъ объ его шулерскихъ познаніяхъ. Проигравшій всегда находитъ себѣ подходящее объясненіе и проигравшемуся шулеру остается лишь примириться со своей судьбою. Жаловаться администраціи онъ не можетъ, такъ какъ этою жалобою онъ прежде всего обнаруживаетъ самого себя.

Обыкновенно шулера, предполагаемаго къ «спуску», привозятъ въ другой городъ, гдѣ ему мало извѣстны лица его же профессіи, и «спускъ» дѣлается въ самый день его приѣзда, такъ что онъ физически не имѣетъ времени, чтобы ознакомиться. Къ такого рода шулерской игрѣ легко примѣнить русскую пословицу: воръ у вора дубинку укралъ.

Какія должны быть игральныя карты, чтобы шулера-исполнители не могли-бы примѣнять свои шулерскіе приѣмы.

Употребляемыя въ данное время въ Россіи игральныя карты представляютъ по своимъ качествамъ всѣ шансы для

примѣненія къ нимъ всевозможныхъ шулерскихъ приѣмовъ; между тѣмъ, измѣнивъ ихъ, какъ будетъ объяснено ниже, шулерская игра можетъ быть совершенно уничтожена.

Анти-шулерскія карты должны обладать слѣдующими качествами :

1) Форматъ игральныхъ картъ долженъ быть настолько великъ, чтобы ладонь руки не закрывала ихъ. При такомъ форматѣ невозможны будутъ приѣмы «накладки» и «смѣнки» ихъ во время игры.

2) Бумага, изъ которой выдѣлываются карты, должна быть толстая, на манеръ, такъ называемыхъ, «Каразинскихъ картъ». Такія карты лишаютъ возможности дѣлать загибы и мѣтки, ибо такіе загибы и мѣтки сейчасъ же будутъ замѣчены даже неопытному глазу игрока-пижона.

3) Углы игральныхъ картъ должны быть обязательно закруглены, что окончательно лишаетъ возможности шулеру-исполнителю дѣлать нужные ему для игры загибы.

4) Рубашка картъ должна быть одноцвѣтная, глянцевитая, преимущественно свѣтлыхъ тоновъ, безъ крапа. Такая рубашка лишаетъ возможности игрока-шулера дѣлать на ней какіе-либо условные знаки, нужные ему для его игры.

5) Очки на картахъ должны быть по возможности отодвинуты отъ ея борта, равно и фигуры должны имѣть ровный бортъ съ очками. Такая карта лишитъ возможности шулера играть на показку, приѣмъ, который теперь крайне распространенъ и безопасенъ, такъ какъ не требуетъ загибовъ и мѣтокъ, а поэтому совершенно безопасенъ для шулера.

6) Забандероливаніе игральныхъ картъ должно быть существенно измѣнено, такъ какъ теперешняя бумажная бандероль легко разрѣзается острымъ ножомъ и легко склеивается, что даетъ возможность шулеру заправить нужную ему колоду картъ и послѣ заправки таковой склеить разрѣзанную бандероль совершенно незамѣтно для глазъ неопытныхъ игроковъ; поэтому необходимо снабдить игральныя карты легкой проволочной сѣткою съ небольшою пломбою, какъ на примѣръ, винныя бутылки фирмы «Бауэръ и К»; такая предохранительная сѣтка совершенно парализируетъ возможность заправить карты до начала игры.

Казна отъ вышеприведенныхъ радикальныхъ предохранительныхъ мѣръ никакого ущерба имѣть не можетъ, ибо, если бы даже стоимость игральныхъ картъ отъ этого увели-

чилась бы, то увеличение ихъ продажной цѣны на совершенно незначительную сумму нисколько не могло бы имѣть вліянія на количество ихъ сбыта, такъ какъ игральныя карты не составляютъ предмета первой необходимости и играющій элементъ, каковъ былъ, таковъ и останется.

ХІІІ. ЛЕКСИКОНЪ ШУЛЕРСКИХЪ СЛОВЪ.

Исполнитель . . .	Игрокъ, играющій навѣрняка, безъ проигрыша и знающій всѣ шулерскіе приемы; синонимъ шулера.
Мастеръ	На шулерскомъ жаргонѣ тотъ же исполнитель-шулеръ.
Игрокъ	Названіе, которое шулера употребляютъ между собою, для обозначенія слова «шулеръ».
Желѣзо	На шулерскомъ жаргонѣ означаетъ деньги.
Матеріаль . . .	Заготовленные для игры карты.
Заправить карты .	значить помѣтить карты для шулерской игры.
Пассажиръ, пижонъ фрейгеръ	Жертва шулера—неопытный игрокъ.
Подмазка (онъ въ подмазкѣ)	Когда жертва шулера въ проигрышѣ и входитъ въ азартъ.
Боковой вѣтеръ . .	Боковая держка шулера.
Составитель или на- водчикъ	Помощникъ шулера по составленію игры.
Бутафорія	Обстановка, кажущаяся въ глазахъ игрока реальною и служащая для при- манки.
Заправить арапа . .	Не уплатить слѣдуемой участникамъ шулерской игры доли.
Накладка	Извѣстное количество уворованныхъ со стола картъ и сложенныхъ потомъ въ извѣстномъ порядкѣ; эти карты шулеръ кладетъ во время игры незамѣтно на готовую талію.

- Показчикъ Помощникъ шулера въ игрѣ на показку.
- Накладчикъ Шулеръ - специалистъ, по накладкѣ.
- Спускъ (спустить своего). Вѣрная шулерская игра съ человѣкомъ, понимающимъ нѣкоторые шулерскіе приемы.
- Мѣшокъ (играть на мѣшокъ) Особого рода мѣшокъ, прикрѣпленный на резинкѣ къ спинѣ шулера, куда онъ при смѣнкѣ картъ спускаетъ ему ненужныя.
- Смѣнка Приготовленная заранее колода картъ, которой шулеръ смѣняетъ ненужныя карты, передавая послѣднія своему помощнику или бросая въ мѣшокъ.
- Добирановка или Якобсоновскія карты Колода картъ, собранная изъ большого количества колодъ картъ, но съ подобраннымъ рисункомъ на рубашкѣ. Практикуемый приемъ лишь на атласныхъ картахъ.
- Игра на телеграфъ или сигналы Игра на условленные знаки, употребляемая при коммерческихъ играхъ въ винтъ и преферансъ.
- Наводчикъ Помощникъ шулера, специальность котораго прискивать довѣрчивыхъ игроковъ.
- Вольтъ Шулерскій приемъ въ игру штоссъ.
- Запуски, метать запуски Приемъ шулера въ игру въ штоссъ на обрѣзныя карты.
- Лапка Доля, выдаваемая участвующимъ въ шулерской игрѣ.
- Букетъ Данныя шулеромъ партнеру-пижону карты въ такомъ порядкѣ, что несмотря на то, что у пижона образуется большая игра, онъ ее проигрываетъ и ставитъ штрафъ.

Гастроль	Выѣздъ шулера на промыселъ въ другой городъ.
Перегородка или искусственный закупъ	Когда при игрѣ въ 21 игроку пижону послѣ хорошей карты дается такая, которая портитъ всю игру.
Бутафорскія акціи или денежные знаки	Акціи или другіе денежные знаки, не имѣющіе никакой денежной цѣнности, но напоминающіе на видъ настоящіе.
Наколь (играть на наколь)	Незамѣтный знакъ, сдѣланный на углахъ картъ ногтемъ или металлическимъ остриемъ; приемъ теперь мало употребляемый.
Мельница (огонекъ тожъ).	Мѣсто, гдѣ происходитъ счастливая игра между игроками - профессионалами.
Складка или се-кансъ	Изготовленная и расположенная въ извѣстномъ порядкѣ колода картъ.
Контора	Мѣсто, гдѣ собираются игроки-шулера для обсужденія вопроса по составленію игры.
Игра на заманку	Примѣрная игра, въ которой принимаютъ участіе шулера и ихъ помощники до прихода игрока-пижона, дабы его заманить и втянуть въ игру.
Коробочка	Способъ съемки картъ подъ извѣстную карту; коробочки бываютъ разныя.
Долистъ или дольщикъ	Лицо, получающее извѣстную долю при шулерской игрѣ.
Мѣтка	Шулерскіе знаки на картахъ, употребляемые при держкѣ; каждый шулеръ имѣетъ свою мѣтку.
Перепустить (выигрышь, деньги, иногда и запись)	Перевести по игрѣ выигранные шулеромъ деньги на его помощника.

- Своя женщина . . . Женщина, знающая шулерскіе приемы и иногда принимающая участіе въ игрѣ.
- Хозяинъ Лицо, въ квартирѣ котораго происходитъ игра.
- Хозяйскія деньги . . . %, который получаетъ хозяинъ квартиры, гдѣ происходитъ игра, за помѣщеніе, освѣщеніе и пр.
- Нужно взять (такой-то) Значить, что нужно обыграть такого-то навѣрняка.
- Испорченъ (такой-то). Значить, что такой-то знакомъ съ шулерскими приемами.
- Я испорченъ На шулерскомъ языкѣ означаетъ, что знаютъ, что онъ шулеръ.

XIV. ЧТО ЖЕ ДѢЛАТЬ?

Читатель вправѣ задать намъ вопросъ, что же дѣлать, дабы оберечь себя отъ тѣхъ приемовъ, которые нами перечислены.

Постараемся дать нѣкоторыя указанія для разъясненія этого чрезвычайно важнаго вопроса, имѣющаго крупное общественное значеніе.

Нужно сознаться, что вѣдь не всѣ же игроки ведутъ нечестную игру и не всѣ учрежденія, гдѣ собираются для игры, поддерживаютъ и прикрываютъ шулеровъ. Существуютъ клубы, куда доступъ для широкой публики ограниченъ и затрудненъ, гдѣ игра ведется по преимуществу между знакомыми людьми, занимающими извѣстное положеніе въ обществѣ. Говоря о такихъ учрежденіяхъ, споря объ ихъ вредѣ или объ ихъ безвредности, приходится разрѣшать вопросъ, не только касаясь злоупотребленій на почвѣ азарта, но касаясь самого азарта, въ широкомъ значеніи этого слова.

Что такое азартъ?

Азартъ—это страсть къ легкой наживѣ, страсть къ деньгамъ, не прикрашенная никакими чистыми стремленіями. Азартъ—страсть безусловно отрицательнаго свойства, не поддающаяся опозитизированію, слишкомъ для этого низмен-

ная. И если, нерѣдко, стараются отождествить азартъ съ понятіемъ о счастья, о судьбѣ, то это дѣлается лишь для того, чтобы придать этой страсти какое-нибудь отвлеченное значеніе.

Страсть эта въ высшей степени заразительна. Игрокъ быстро втягивается въ водоворотъ этой низменной страсти и быстро забываетъ и свои общественныя обязанности, и свое социальное положеніе.

Проигрышъ или выигрышъ дѣйствуетъ одинаково развращающе на человѣка. При проигрышѣ для новичка-игрока является естественное желаніе отыграться; въ душѣ у человѣка, не одурѣвшаго въ атмосферѣ азарта, является естественная обида за проигрышъ. Вѣдь деньги—эквивалентъ труда, такъ какъ же допустимо, чтобы эти деньги, равнозначущія потраченному на нихъ труду,—переходили въ руки перваго встрѣчнаго, безъ всякаго съ его стороны труда; такое нормальное угрызеніе совѣсти влечетъ за собой стремленіе къ отыгрышу, и человѣкъ мало-по-малу запутывается въ безконечныя нити азарта.

Точно также, и выигрышъ развращающе дѣйствуетъ на здороваго человѣка; въ то время, когда для полученія извѣстной суммы денегъ необходимо затратить извѣстное количество труда и энергіи, при «счастьи» въ игрѣ деньги притекаютъ безъ всякаго участія своихъ производныхъ. Безхарактерный игрокъ одурманивается успѣхомъ и постепенно утрачиваетъ сознаніе о цѣнности денегъ.

Итакъ, азартъ съ его крайностями—выигрышемъ и проигрышемъ, имѣетъ безусловное развращающее значеніе.

Карточная игра принуждаетъ человѣка забывать значеніе труда въ жизни и цѣнность денегъ, какъ эквивалента труда. Прямымъ слѣдствіемъ забвенія труда является преступность въ самыхъ разнообразныхъ своихъ проявленіяхъ. Мы знаемъ, что ненормальное, повышенное развитіе азарта влечетъ за собой чрезвычайное возрастаніе преступности. Это—неизбѣжное слѣдствіе забвенія труда и развитія въ обществѣ страсти къ легкой наживѣ. Игрокъ для того, чтобы достать денегъ на игру, способенъ пойти на всякіе компромиссы: какъ съ своей совѣстью, такъ и съ существующими взглядами на нравственность.

Съ такимъ результатомъ развитія азарта правительство должно вести борьбу, подобно тому, какъ оно борется съ

развитієм алкоголизма, также способствующаго возрастанію преступности.

Невозможно даже приблизительно перечислить тѣ виды преступленій, которые творятся подѣ вліяніемъ азарта и какъ слѣдствіе этой страсти. До слуха публики доходятъ лишь извѣстія объ игрокахъ, произведшихъ растраты, кражи и убійства подѣ вліяніемъ охватившей ихъ развращающей страсти. Но сколько драмъ, сколько преступленій противъ нравственности, сколько семейныхъ трагедій, разыгрывается на почвѣ увлеченія азартомъ. Объ этомъ молчатъ газеты, мало вторгающіяся въ частную жизнь, объ этомъ не знаетъ судъ, до котораго не доводятся эти факты. Сколько разбитыхъ жизней, полезныхъ для общества, сколько способныхъ людей, выбрасывается за двери игорныхъ притоновъ, уже неспособными ни къ житейской борьбѣ, ни къ честному труду! Для того, чтобы понять все страшное вліяніе азарта, надо приглядѣться къ этому муравейнику игроковъ, надо изучить ихъ нравы и привычки. Только тогда станетъ ясенъ весь развратъ этихъ новѣйшихъ храмиковъ золотого тельца.

Во всѣхъ клубахъ (особенно столичныхъ, о которыхъ въ данномъ случаѣ идетъ рѣчь) игры начинаются не ранѣе одиннадцатаго часа ночи, а иногда и позднѣе. Каждый трудящійся человѣкъ, для продуктивности своей работы, обыкновенно, кончаетъ свой день въ 12 часовъ ночи. Къ этому времени кончаются спектакли въ театрахъ и солидные люди возвращаются домой. Между тѣмъ, только съ этого часа и начинается клубная жизнь. Нужно замѣтить, что въ періодъ клубной вакханаліи, въ нѣкоторыхъ клубахъ игра велась съ двухъ часовъ дня; такой порядокъ начала игры казался слишкомъ опаснымъ въ смыслѣ развитія азарта, такъ какъ въ такіе клубы попадали днемъ не только игроки, но просто гуляющіе по улицамъ, прохожіе самыхъ разнообразныхъ классовъ и положеній. Дневная игра была прекращена администраціей и установленъ старый порядокъ ночной дѣятельности клубовъ. Съ одной стороны, прекращеніе дневной игры можно было только привѣтствовать, такъ какъ дѣйствительно днемъ въ такихъ клубахъ собирались случайные посѣтители, постепенно втягивавшіеся въ водоворотъ карточного азарта. Съ другой стороны, допущеніе ночныхъ игръ, при сохраненіи прежняго порядка о свободномъ доступѣ игроковъ въ клубы, должно казаться совершенно ненормальнымъ. Въдѣ

тѣ случайные посѣтителѣ дневныхъ притоновъ, которые не надолго забѣгали въ клубъ попытать счастья, сохранивъ въ душѣ зудъ къ игрѣ,—идутъ теперь въ ночные притоны, уже съ заранѣе обдуманнѣмъ намѣреніемъ провести цѣлую ночь за карточными столами. Такое ночное бдѣніе должно оказывать еще больше дурного вліянія на случайныхъ игроковъ, чѣмъ мимолетныя набѣги на дневные притоны. Проведя всю ночь въ клубѣ, такіе игроки подъ утро возвращаются домой разбитые физически и нравственно, утративъ три четверти физической энергіи на бессонную ночь. Какой же трудъ, какая же работа могутъ быть по плечу такому человѣку.

Итакъ, установленіе дневной или ночной игры одинаково ненормально, и задача администраціи выработать такой *modus vivendi*, который хотя бы отчасти парализовалъ развращающее дѣйствіе клубнаго азарта на случайныхъ игроковъ. Необходимо строго ограничить время игры, опредѣленно указавъ ея возможное начало и конецъ. Чтобы разрѣшить этотъ вопросъ, помня, что дневная игра признана уже официально ненормальной—нужно изучить характеръ ночного времяпрепровожденія въ клубахъ.

Началомъ игры, въ большинствѣ клубовъ, надо считать 12 часовъ ночи. Къ этому сроку въ клубъ уже собираются игроки-профессіоналы, которые за день успѣли выспаться и явились въ клубъ, какъ на работу, какъ на службу. Къ этому же времени начинаютъ собираться и пижоны, пріученные тѣмъ или инымъ способомъ къ опредѣленному клубу. Болѣе крупные игроки пріѣзжаютъ еще позднѣе, послѣ театра и ужина въ какомъ-нибудь первоклассномъ ресторанѣ. Начинается игра, составляются столы. Въ каждомъ клубѣ, гдѣ доступъ посѣтителѣ не затрудненъ какими-нибудь формальностями, на cadaго денежнаго игрока приходится минимумъ 50 человѣкъ безденежныхъ. Среди этихъ клубныхъ паразитовъ большая часть относится къ категоріи араповъ, примѣняющихъ для своей наживы одинъ изъ указанныхъ нами выше способовъ. Кромѣ того, есть много такихъ посѣтителѣ, которые еще не зачислились въ кадры араповъ, не примѣняютъ ихъ способовъ, но которые уже не прочь участвовать «въ долѣ» съ арапами; игроки этого сорта, если только ихъ можно назвать игроками, такъ какъ ихъ видятъ очень рѣдко играющими,—обыкновенно живутъ по-

дачками, занимають у выигравшихъ «до завтра». Этотъ элементъ паразитирующихъ клубистовъ самый безвредный. Въ ихъ ряды попадаютъ бывшіе игроки, еще недавно ведшіе довольно крупную игру, но опустившіеся благодаря хроническимъ проигрышамъ. Они уже настолько сроднились съ клубомъ, что не могутъ жить безъ него, имъ доставляетъ удовольствіе слѣдить за тѣмъ, какъ вертится колесо счастья, безцѣльно проводятъ они безсонныя ночи въ душной атмосферѣ игорныхъ комнатъ и весь ихъ барышъ заключается въ незначительномъ займѣ у кого-нибудь изъ игроковъ при выходѣ изъ клуба. Отнимите у нихъ возможность посѣщать клубы и жизнь утратитъ для нихъ всякій интересъ и смыслъ. Они уже забыли, что въ до-клубный періодъ ихъ жизни, они жили иной жизнью, имѣли специальность, службу, трудились, жили иными интересами; все это недавнее прошлое стучевалось въ ихъ памяти передъ призракомъ успѣха въ карты. Это—еще честные люди; они, быть можетъ, даже не согласятся на шулерскую комбинацію, такъ какъ искренне любятъ игру и вѣрятъ въ «игру по счастью». Больные люди, они похожи на страдающихъ тихимъ умопомѣшательствомъ, ихъ уже не возродитъ къ новой жизни и они закончатъ свой вѣкъ, обременивъ свой умъ навязчивой идеей о неизбѣжномъ выигрышѣ.

Чтобы не стать голословными въ нашей характеристикѣ клубныхъ посѣтителей этой категоріи, приведемъ нѣсколько рельефныхъ примѣровъ изъ среды петербургскихъ игроковъ.

Бывшій подрядчикъ, всѣми уважаемый и симпатичный человекъ, обремененный большою семьей, началъ карточную игру лѣтъ шесть тому назадъ. Для начала вель игру довольно крупную въ Купеческомъ клубѣ. Счастье ему не улыбалось. Довѣрчивое отношеніе къ клубнымъ пріятелямъ стоило ему дорого. Безсонныя ночи, возвращеніе домой рано утромъ, когда слѣдовало ѣхать уже на постройки и другія работы—все это пошатнуло его состояніе. Начались и семейныя сцены. Человекъ совершенно измѣнился. Махнулъ рукой на всѣ дѣла и исключительно отдался клубной жизни, въ надеждѣ на отыгрышъ. Конечно, надежды его не оправдались. Изъ Купеческаго клуба нашъ подрядчикъ перекочевалъ въ Приказничій клубъ, а затѣмъ сдѣлался завсегдатаемъ всѣхъ клубовъ-притоновъ. Теперь состоитъ управляющимъ одного изъ низкопробныхъ клубовъ. Такъ поглотила волна

азарта одного изъ работниковъ и вырвала его изъ среды честныхъ людей. Да одинъ ли онъ пошелъ по этой торной дорогѣ?

Въ клубахъ низшаго разбора можно часто встрѣтить одного военного врача въ высокомъ чинѣ; фигура его рельефно вырисовывается на сѣромъ фонѣ безденежныхъ посѣтителей клубовъ. Онъ подобно послѣднимъ, не брезгаетъ даже мелкими займами. Между тѣмъ, еще сравнительно недавно, этотъ самый докторъ выигралъ въ Монте-Карло 2.000,000 франковъ и временно былъ богатымъ человѣкомъ. Пагубная страсть не покинула его и, спустивъ все крупное состояніе, онъ дошелъ до клубовъ-притоновъ.

Членомъ одного изъ старинныхъ клубовъ, пользующихся дурной славой, состоитъ нѣкій (хромой) старичекъ хорошей иностранной фамиліи, занимавшій крупное положеніе въ одномъ изъ министерствъ. Бывшій домовладѣлецъ, обладавшій большимъ капиталомъ, онъ спустилъ въ карты все состояніе и поступилъ на службу. Однако, служба не излѣчила его отъ пагубной страсти и, запутавшись въ долгахъ, онъ покинулъ министерство. Это—убѣжденный игрокъ, посѣтитель самыхъ разнообразныхъ клубовъ, занимаетъ деньги въ клубахъ, у знакомыхъ и незнакомыхъ, и никогда не уносить денегъ изъ клуба.

Этихъ примѣровъ достаточно, чтобы указать, какъ создается типъ безденежнаго клубиста, отъ котораго одинъ шагъ до клубнаго арапа. Дѣятельность араповъ въ клубахъ совершенно ясна изъ описанія тѣхъ пріемовъ, которые они примѣняютъ въ своей работѣ.

Пижионы, попадающіе въ клубы-притоны, приручаются самымъ простымъ образомъ. Ихъ заманиваютъ любезностью, имъ ссужаютъ деньги при посредствѣ карточника и т. п., въ клубахъ же, гдѣ стоитъ игра баккара, обязанность заманивать пижионовъ исполняетъ французъ-антрепренеръ.

Существовали, а можетъ быть и будутъ еще существовать такіе клубы, гдѣ собирались по преимуществу шулера, недопустимые даже въ клубахъ-притонахъ, и гдѣ арапы были самага низшаго пошиба, включительно до уличныхъ «котовъ». Такихъ клубовъ было два въ Петербургѣ: одинъ на Невскомъ, другой въ Семеновскомъ полку. Въ эти клубы допускались и женщины и, можно себѣ представить, какого разряда были эти женщины. Существованію этихъ клубовъ

нынѣ положенъ предѣлъ, но тѣмъ не менѣе были и они въ столицѣ.

Игра во всѣхъ клубахъ нынѣ прекращается въ шесть часовъ утра. По уставу каждаго клуба послѣдній штрафъ взимается въ 6 ч. утра въ размѣръ 38 рублей; однако выше 4 р. 50 к. штрафа не бываетъ, а обыкновенно высшій размѣръ штрафа 2 р. 10 коп. Такой порядокъ установился въ силу необходимости, такъ какъ игра въ клубѣ начинается едва ли не за полъ часа до начала перваго штрафа. По окончаніи игры игроки, одурѣвшіе въ душной и спертой атмосферѣ клуба, начинаютъ расходиться. Въ это время по улицамъ города уже двигается рабочій народъ. Странно бываетъ слѣдить за столкновеніемъ этихъ двухъ теченій. Съ одной стороны—рабочіе, проводящіе день въ тяжелой обстановкѣ, въ тяжелой мускульной работѣ, пользующіеся плохой пищей и дурными негигиеническими помѣщеніями—двигаются раннимъ утромъ на работу, со здоровымъ видомъ и съ веселымъ румянцемъ на щекахъ. Съ другой стороны—хорошо одѣтые интеллигенты, пользующіеся всякими благами культуры, поражаютъ своихъ болѣзненнымъ блѣднымъ видомъ, выходя изъ клубовъ на свѣтлыя улицы. О какомъ же трудѣ можетъ быть рѣчь, когда люди цѣлую ночь провели безъ сна за безнравственнымъ перебрасываніемъ денегъ, за развратными комбинаціями обиранія ближняго!

Толпа игроковъ двигается обыкновенно на Николаевскій вокзалъ пить кофе. Часть игроковъ направляется въ простые трактиры, торгующіе съ 4-хъ ч. утра. Наиболѣе изъ нихъ излюбленнымъ является одинъ трактиръ на Фонтанкѣ, гдѣ собираются исключительно воры и хулиганы. Тамъ, окруженные бывшими людьми, игроки чувствуютъ себя въ своей сферѣ и проводятъ тамъ долгіе часы, заводя новыя знакомства. Невольно напрашивается сравненіе между *трудомъ* игрока и *трудомъ* посѣтителей этого тракти

По домамъ игроки расходятся уже тогда, когда улицы кишатъ народомъ, когда уже начался дѣловой день... Въ это время игрокъ начинаетъ отдыхать... И такъ ежедневно.

Нельзя сказать, чтобы такой порядокъ времяпрепровожденія въ клубахъ былъ желательнымъ. Человѣкъ, проводящій такъ время, является бесполезнымъ членомъ общества. Если даже онъ и не ляжетъ спать, возвратившись утромъ домой,

то къ какому же труду онъ способенъ, когда организмъ требуетъ отдыха и возстановленія растроченной энергіи?

Необходимо измѣнить время игры въ клубахъ и назначить крупные штрафы за сверхсрочное пребываніе игроковъ въ помѣщеніи клубавъ. Благодаря такой мѣрѣ сократится игра, уменьшится число игроковъ и игроки не будутъ терять цѣлый день на возстановленіе своихъ силъ.

Игра въ клубахъ должна начинаться въ 8 часовъ вечера и обязательно оканчиваться въ два часа ночи. Въ 2¹/₄ ночи всѣ собранія и буфеты при нихъ закрываются. Штрафы начинаются съ 12 ч. ночи съ 90 коп., по расчету 90 коп. за каждые полчаса, иначе говоря, послѣдній штрафъ въ 2 ч. ночи будетъ 4 р. 50 коп.

На такое постановленіе содержатели клубовъ могутъ возразить, что имъ не будетъ времени для обсужденія какихъ нибудь профессиональных вопросовъ. Такое возраженіе не выдерживаетъ критики, такъ какъ отъ 8 до 2 ч. ночи установлено время лишь для игры въ карты, а для иныхъ собраній въ распоряженіи клубовъ будетъ цѣлый день.

Кромѣ ограниченія часовъ игры, администрація должна постановить подъ страхомъ закрытія клуба, дабы ни клубъ, ни кассиръ, ни служащіе и директора клуба не ссужали денегъ проигравшимся игрокамъ и тѣмъ не заманивали бы игроковъ.

Открытіе клубовъ, подъ флагомъ профессиональных обществъ и собраній, не обставлено нынѣ никакими формальностями. Какъ мы указывали въ главѣ объ организаціи клубовъ, порядокъ разрѣшенія обществъ, согласно временнымъ правиламъ 4 Марта 1906 года въ высшей степени простъ. Вполнѣ понятно, что временныя правила, имѣющія силу закона, не могутъ подлежать измѣненію въ каждомъ частномъ случаѣ. Но, согласно тѣмъ же самымъ правиламъ, ст. 6-я которыхъ нами процитирована выше, возможна борьба и успѣшная борьба съ развитіемъ азарта. Не приходится признавать въ законодательномъ порядкѣ, что азартныя игры безнравственны; ихъ безнравственность ясна для каждого здороваго челоука. Поэтому совершенно достаточно дабы губернское или городское по дѣламъ объ обществахъ присутствіе, давая согласіе на открытіе дѣйствій общества, отбирало отъ его учредителей подписку въ томъ, что об-

щество не будетъ организовывать собраній для карточной игры. Такой подписки совершенно достаточно для выясненія цѣлей общества; если у общества профессиональныя задачи не только флагъ для прикрытія карточного разврата, то общество начнетъ функционировать, въ иномъ случаѣ оно останется на бумагѣ и никогда не откроетъ своихъ дѣйствій.

Существующихъ клубовъ совершенно достаточно для игры, и если учредить за ними серьезный надзоръ и ввести ограничительныя для игры правила, то потребности въ новыхъ игорныхъ клубахъ не будетъ ощущаться. Надо помнить, что клубъ не есть игорный притонъ, а просто собраніе лицъ, объединенныхъ одной профессіей, спеціальностью, одними научными задачами, преслѣдующихъ цѣли искусства, литературы, и т. д.

Теперь карточная игра отнимаетъ у каждого клуба его специфическій характеръ, а быть можетъ при проведеніи въ жизнь нашей идеи о полномъ воспрещеніи во вновь разрѣшаемыхъ собраніяхъ карточныхъ игръ, явится возможность для существованія клубовъ, преслѣдующихъ лишь профессиональныя задачи.

При современномъ положеніи безцѣльной и беспочвенной борьбы съ азартомъ, мы замѣчаемъ весьма грустныя явленія, при допущеніи игръ въ профессиональныхъ собраніяхъ. Возьмемъ для примѣра артистическую среду. Люди этой профессіи обыкновенно плохо обеспечены матеріально. Они объединяются въ общество, устраиваютъ вечера, концерты, спектакли и въ то же время предаются карточной игрѣ. Мало-по-малу цѣли общества отходятъ на задній планъ и начинается карточная вакханалія. Малые и большіе жрецы искусства проводятъ ночи за картами, губятъ свои способности въ убійственной атмосферѣ клуба и проигрываютъ трудовые гроши. Такія явленія нельзя признать нормальными и желательными.

Кромѣ того, существуютъ клубы, взятые на откупъ у обществъ арендаторами. Такое положеніе абсолютно недопустимо, такъ какъ здѣсь, подъ флагомъ профессиональнаго общества, процвѣтаетъ беззастѣнчивый азартъ, убивающій самую идею объ обществѣ.

Итакъ, примирясь съ карточной игрой въ существующихъ клубахъ, какъ съ неизбѣжнымъ зломъ, желательно

абсолютное воспрещеніе всѣхъ игръ во вновь разрѣшаемыхъ обществахъ и строгое требованіе неуклоннаго исполненія всѣхъ пунктовъ утвержденного устава.

Необходимъ цѣлый рядъ цѣлесообразныхъ мѣропріятій для ограниченія азарта и прекращенія злоупотребленій, творимыхъ на этой почвѣ.

Выше мы дали подробное описаніе тѣхъ игръ, которыя примѣняются въ клубахъ, и тѣхъ пріемовъ, которые направлены къ обиранію довѣрчивыхъ игроковъ. Изъ всего сказаннаго совершенно ясно, что азартныя игры при той постановкѣ ихъ, которая введена въ клубахъ, едва ли допустимы въ культурномъ обществѣ. Необходима коренная реорганизація всего клубнаго дѣла.

Такъ какъ администрація не можетъ входить въ разсмотрѣніе тѣхъ сторонъ клубной организаціи, которыя зависятъ отъ распорядковъ внутренней жизни клубовъ, то остается внѣшняя сторона, на которую и необходимо обратить должное вниманіе.

Доступъ публики въ нѣкоторые клубы совершенно свободенъ. Должны быть выработаны извѣстныя правила и мѣропріятія, дабы не дѣлалось отступленій отъ устава. Эти мѣропріятія должны быть однородны для всѣхъ клубовъ, въ которыхъ ведутся азартныя игры. Раздѣленіе членовъ на разряды должно быть отмѣнено. Для этого необходимо отмѣнить существующее для нѣкоторыхъ клубовъ ограниченіе числа членовъ. Въ карточныя комнаты допускать дѣйствительныхъ членовъ общества и ихъ гостей. При этомъ установить порядокъ, чтобы въ дѣйствительные члены выбирали лицъ на общемъ собраніи большинствомъ голосовъ; для представленія на баллотировку должна быть подпись не менѣе трехъ членовъ. До рѣшенія общаго собранія, лица, поставленные на баллотировку, въ карточныя комнаты не допускаются. Общія собранія для выбора новыхъ членовъ созываются одинъ разъ въ мѣсяцъ. Между записью на баллотировку и общимъ собраніемъ должно пройти не менѣе двухъ недѣль; въ теченіе этого времени въ пріемной комнатѣ клуба вывѣшивается списокъ кандидатовъ для обозрѣнія членовъ. Гости избираются тѣмъ же порядкомъ, какъ и дѣйствительные члены, съ той разницей, что три члена, записавшіе гостя, являются отвѣтственными за его дѣйствія во все время его

пребыванія въ помѣщеніяхъ клуба. Гостей допускать лишь въ тѣхъ обществахъ, которыя преслѣдуютъ профессиональныя задачи, и въ томъ случаѣ, если желающій посѣщать клубъ по своей профессіи не соотвѣтствуетъ задачамъ общества. Тогда, послѣ баллотировки, онъ получаетъ званіе гостя и не пользуется правомъ голоса на общихъ собраніяхъ членовъ.

Ежегодная плата, установленная клубомъ, какъ для членовъ, такъ и для гостей, ни въ какомъ случаѣ не можетъ быть разсрочена, а вносится не позднѣе, какъ черезъ двѣ недѣли послѣ избранія на общемъ собраніи, за цѣлый годъ впередъ. Невыполнившіе этого условія считаются выбывшими изъ состава членовъ или гостей и для ихъ входа въ помѣщенія клуба требуется новая баллотировка. Кандидаты въ члены и гости допускаются во всѣ помѣщенія клуба, кромѣ карточныхъ комнатъ, уплачивая при входѣ установленную разовую плату.

Штрафы платятся при выходѣ изъ карточныхъ комнатъ. Неуплатившіе члены не допускаются въ клубъ впредь до уплаты, также точно и гости; за гостей, неуплатившихъ въ мѣсячный срокъ штрафа, обязаны платить клубу записавшіе ихъ три члена по раскладкѣ.

Введеніе такихъ правилъ и надзоръ за ихъ неукоснительнымъ исполненіемъ значительно сократитъ доступъ публики въ клубы для игры и безусловно уменьшитъ количество араповъ и игроковъ, несущихъ въ клубы послѣдніе рубли.

Конечно, такія правила должны быть однородны для всѣхъ клубовъ безъ исключенія, такъ какъ только при такой мѣрѣ возможенъ правильный надзоръ за клубами. Желательно также установленіе строгихъ взысканій за неисполненіе этихъ правилъ, причемъ взысканія налагать не на клубъ, какъ на коллегіальное учрежденіе, а на отдѣльное лицо, на дежурнаго старшину. Естественно, что въ такомъ случаѣ дежурные старшины станутъ внимательно относиться къ своимъ обязанностямъ и не будутъ смотрѣть на свое дежурство, какъ на извѣстнаго сорта синекуру. Кто знакомъ съ условіями существованія клубовъ, тотъ согласится, что такія правила будутъ непріятны для многихъ клубовъ, которые получаютъ своихъ кліентовъ едва ли не прямо съ улицы, но за то эти мѣропріятія принесутъ пользу въ смыслѣ сокра-

щенія азарта въ средѣ, въ которой таковой крайне нежелателенъ.

Необходимо ввести карты изъ толстаго картона, съ гладкими рубашками, т. е. необходимо уничтожить крапъ, которымъ такъ удачно пользуются для подбора и мѣтки. Во всякомъ случаѣ, пока произойдетъ такая реформа производства на казенной карточной фабрикѣ—нужно вывести изъ употребленія такъ называемыя атласныя карты, а употреблять въ клубахъ лишь карты съ мелкимъ крапомъ. Какъ мы указывали при описаніи баккара, въ эту игру особенно любятъ употреблять атласныя карты, легко поддающіяся подбору. Желательно, чтобы карты продавались какъ клубомъ, такъ и частнымъ лицомъ, не въ бумажной бандероли, а въ проловочной сѣткѣ съ металлической пломбой, въ мѣстѣ соединенія проволоки. Этимъ утратится возможность распечатывать карты для мѣтки и снова ихъ запечатывать и подавать, какъ новыя. Допустимъ, что такая укупорка удорожитъ продажную цѣну картъ; мы въ этомъ не видимъ затрудненій, такъ какъ карты не есть предметъ первой необходимости. Желательно, чтобы клубомъ не отпускались карты сразу въ большомъ количествѣ, а лишь въ количествѣ дневного потребленія, и чтобы игранныя карты сдавались обратно ежедневно. Такимъ образомъ, контора фабрики въ теченіе десятка дней сѣмѣтъ установить для каждаго клуба среднюю норму потребленія картъ и выше этой нормы не будетъ производить ежедневныхъ выдачъ для даннаго клуба.

Какъ мы уже указывали и привели тому примѣры, игра баккара настолько изучена въ шулерскомъ отношеніи, что допускать ее въ клубахъ—преступно. Предположивъ, что такая игра можетъ вестись честно, необходимо тѣмъ не менѣе прекратить ввозъ въ Россію французскихъ шулеровъ подъ видомъ крупье, шанжеровъ и антрепренеровъ. Даже и при ихъ отсутствіи, баккара, какъ и желѣзная дорога—недопустимы въ клубахъ. Въ эти игры возможны злоупотребленія, незамѣтныя для глаза наблюдателя, и можно только удивляться главарямъ тѣхъ клубовъ, которые допускаютъ эти игры. Конечно, эти игры приносятъ большой доходъ, но нужно же оберегать и публику отъ самой возможности злоупотребленій.

Игры макао и экарте не представляют для игроков той опасности, какъ баккара и желѣзная дорога, при условіи, что будутъ приниматься во всѣхъ клубахъ безъ исключенія слѣдующія мѣры предосторожности:

1) Карточникъ, раскладывая карты на столѣ, обязанъ ихъ старательно перетасовывать, чтобы игроки, вынужденные по соглашенію двѣ сосѣднія карты, не могли оказаться по желанію на мѣстахъ, нужныхъ для ихъ комбинацій.

2) Необходимо, чтобы въ каждомъ клубѣ на каждомъ столѣ была особая коробка для картъ, изъ которой карты могли бы извлекаться лишь по одной.

3) Обязать банкмета старательно перетасовывать карты передъ передачей ихъ съемщику. Тасовку разрѣшать лишь однимъ способомъ, раздѣляя карты пополамъ и держа часть въ лѣвой рукѣ узкимъ краемъ на столѣ, пропускать въ эту часть картъ сверху карты, находящіяся въ правой рукѣ. Не допускать никакихъ иныхъ манипуляцій съ картами.

4) Обязать съемщика снимать карты не рукой, а прорѣзывать ихъ таблеткой.

5) Въ то время, какъ банкметъ мечетъ, его сосѣдъ съ лѣвой руки не имѣетъ права покидать своего мѣста, иначе теряетъ очередь метать и держать банкъ.

6) Установить плату для лицъ, занимающихъ мѣста на швали, дабы туда не сажались безденежные арапы, надоедающіе игрокамъ предложеніемъ своихъ услугъ.

7) Отнюдь не допускать мазчиковъ со стороны держать за банкъ, такъ какъ это лишь увеличиваетъ азартъ, создаетъ частыя недоразумѣнія и получается то, что держать (или отвѣчаютъ) банкъ лица, не платящія за мѣсто за столомъ.

8) Въ тѣхъ клубахъ, гдѣ не устроены въ столахъ тарелки для картъ, должны быть устроены эти приспособленія, такъ какъ держать карты на виду у игроковъ очень опасно.

9) Упразднить жетоны, употребляемые при игрѣ баккара, такъ какъ замѣна денежныхъ знаковъ жетонами увеличиваетъ азартъ.

Вотъ тѣ мѣры, которыя могутъ хоть отчасти оградить игроковъ отъ злоупотребленій. Конечно, каждая игра имѣетъ свои правила, и, при изученіи этихъ правилъ, выяснятся тѣ детали, которыя могутъ лечь въ основу болѣе серьезныхъ мѣропріятій.

Шулера, посѣщающіе клубы, мало подходятъ подъ типъ шулеровъ вообще. Въ клубъ, какъ мы указывали выше, весьма трудно проникнуть обыкновенному шулеру, посѣтителю мельницъ и притоновъ; во-первыхъ, шулера такого сорта—люди, въ большинствѣ случаевъ, невоспитанные, некультурные и мало образованные, у которыхъ весь умъ выразился въ ловкости рукъ, а, во-вторыхъ, ихъ знаютъ клубные арапы, которымъ невыгодно появленіе новаго исполнителя въ клубѣ. Поэтому въ клубы привозятся или мало извѣстные шулера изъ другихъ городовъ, или же клубнымъ шулеромъ становится одинъ изъ постоянныхъ посѣтителей даннаго клуба, на котораго не падаетъ даже и тѣни подозрѣнія. У всѣхъ на памяти нѣсколько случаевъ изъ недавней практики нѣкоторыхъ крупныхъ клубовъ, когда въ шулерскихъ продѣлкахъ попались люди, до того момента стоявшіе выше всякихъ подозрѣній. Одинъ случай рисуеъ намъ богатаго коммерсанта, ведшаго неудачную игру и рѣшившагося поправить свои дѣла шулерскимъ пріемомъ (смѣнка). То, что онъ совершалъ, онъ могъ приводить въ исполненіе лишь при содѣйствіи нѣсколькихъ помощниковъ изъ среды же посѣтителей этого клуба. Однажды, когда нашъ коммерсантъ что-то не подѣлил съ помощниками, его пріемъ былъ публично разоблаченъ и растерявшійся игрокъ не нашелъ силъ для своей реабилитаціи. Въ результатѣ самоубійство.

Въ одномъ изъ закрытыхъ клубовъ, гдѣ собираются «люди общества», попался въ накладкѣ весьма почтенный чиновный господинъ. Несмотря на всѣ старанія старшинъ клуба не допускать до огласки этого прискорбнаго факта—въ городѣ повторяли въ теченіе долгаго времени всѣ подробности этой скандальной исторіи, навѣки замаравшей имя дотолѣ уважаемаго человѣка.

Такихъ случаевъ будетъ и было много. Мы знаемъ лишь о тѣхъ, которые закончились неудачей и разоблачены, но сколько лицъ среди игроковъ, которые дѣйствуютъ ловчѣе, осмотрительнѣе и не попадаютъ.

За нравственность игрока ручаться нельзя. Не даромъ Пушкинъ писалъ: «не вѣрьте слову игрока». Дѣйствительно, игрокъ способенъ на всякій безнравственный поступокъ, такъ какъ у него нѣтъ главнаго устоя нравственности, любви къ труду. Игрока можно толкнуть на любое преступ-

леніе, особенно въ той сферѣ, въ которой онъ признаетъ себя специалистомъ и съ которой онъ сроднился.

Если для огражденія публики отъ клубныхъ шулеровъ возможны различныя мѣропріятія со стороны администраціи, то едва-ли возможны какія-нибудь мѣры для огражденія игроковъ, посѣщающихъ частныя игорныя притоны. Единственная мѣра—строгое взысканіе съ содержателей такихъ притоновъ—не ограничивающаяся наложеніемъ штрафа. Въ дальнѣйшемъ публика сама должна ограждать свои интересы. Объясненіе главныхъ шулерскихъ пріемовъ въ различныя игры должно значительно облегчить задачу игроковъ и оберечь ихъ отъ шулеровъ. Конечно, самое лучшее для игроковъ, это—не посѣщать частныхъ игорныхъ притоновъ, такъ какъ въ нихъ никто не можетъ уберечься даже отъ грубаго насилія. Также необходимо напомнить игрокамъ, чтобы они никогда не склонялись на увѣщеванія своихъ случайныхъ клубныхъ знакомыхъ, послѣ закрытія клуба идти играть на «частную квартиру». Эти частныя квартиры, ничто иное, какъ шулерскіе притоны, гдѣ безъ сожалѣнія обираютъ довѣрчивыхъ пижоновъ.

Вообще необходимо быть весьма осторожнымъ въ своихъ клубныхъ знакомствахъ, такъ какъ, при свободномъ доступѣ въ клубы, туда попадаютъ весьма вредные элементы.

ХV. ЗАКЛЮЧЕНІЕ.

Резюмируя все сказанное въ послѣдней главѣ, мы должны придти къ заключенію, что необходимы самыя энергичныя и разумныя мѣропріятія для ограниченія азарта, а главное злоупотребленій на почвѣ азарта.

На первомъ планѣ должно стоять ограниченіе времени игры въ клубахъ отъ 8-ми час. вечера до 2-хъ час. ночи и надзоръ за выполненіемъ правилъ о доступѣ въ клубы посѣтителей. Въ дальнѣйшемъ — выработка правилъ для каждой игры въ отдѣльности и безусловное воспрещеніе игры баккара. Наконецъ, воспрещеніе всякихъ игръ, вообще, во вновь открываемыхъ клубахъ-собраніяхъ.

Всѣ подобныя мѣры должны распространяться на всѣ

клубы безъ исключенія, такъ какъ лишь въ этомъ случаѣ борьба съ азартомъ будетъ носить серьезный характеръ и будетъ имѣть результаты.

Тѣ административныя мѣры, которыя принимались до сихъ поръ въ борьбѣ съ азартомъ, не могли достигнуть реальныхъ результатовъ. Такъ напримѣръ—воспрещенная игра въ лото въ Ростовѣ на Дону, черезъ нѣкоторое время возникла въ томъ же городѣ. Массовое закрытіе клубовъ въ Петербургѣ, прекращеніе игръ въ нѣкоторыхъ клубахъ и черезъ нѣкоторый небольшой промежутокъ времени—открытие но выхъ клубовъ и возникновеніе игры въ тѣхъ клубахъ, въ которыхъ игра была прекращена...

Такая непослѣдовательность происходила отъ того, что борьба велась не съ того конца.

Предположимъ, что въ періодъ закрытія клубовъ, какой-нибудь новый клубъ измышлялъ новую игру. Для открытія собранія имѣлось установленное разрѣшеніе, для игры такого разрѣшенія не требовалось. Допустимъ, что клубъ подаетъ губернатору или градоначальнику прошеніе о разрѣшеніи соотвѣтствующей игры. (Конечно, это не практиковалось). Административная власть не компетентна въ разрѣшеніи игръ. Тогда у держателей клубовъ естественно рождался вопросъ: а компетентна ли власть въ признаніи игры вредной. И игра устанавливалась безъ всякаго разрѣшенія и велась до тѣхъ поръ, пока представителемъ администраціи не составлялось протокола и не докладывалось о немъ начальству.

Теперь нѣкоторые клубы за допущеніе азартной игры стали закрываться постановленіемъ особаго присутствія. Между тѣмъ, въ другихъ клубахъ азартныя игры процвѣтаютъ. Въ этомъ противорѣчій усматриваютъ административный произволъ и непослѣдовательность. Между тѣмъ этого нѣтъ на самомъ дѣлѣ, только природа клубной жизни плохо изучена и не найдены тѣ условія, которыя могли бы примирить всѣ противорѣчія.

Борьба съ азартомъ, какъ со всякой страстью, весьма сложна. Государство не въ силахъ бороться съ человѣческими страстями, да и не его право налагать путы на свободную волю человѣка до тѣхъ поръ, пока эта свободная воля не начинаетъ приносить вреда личностямъ и обществу, но и тогда уничтожить проявленія страсти невозможно. Надо ихъ—эти

проявленія—обставить такими условіями, дабы парализовать злое развитіе страсти и оградить общество отъ ея вредныхъ вліяній. Въ этомъ задача Государства. По такой схемѣ ведется борьба съ развитіемъ проституціи и ея тлетворнаго вліянія на общество. Конечно, уничтожить вовсе проституцію немислимо, такъ какъ она является слѣдствіемъ проявленія человѣческой страсти. Правительство, считаясь съ проституціей, какъ съ неизбѣжнымъ зломъ, обставляетъ ее тѣми условіями, при которыхъ она приноситъ наименьшій вредъ обществу.

Такова же должна быть и борьба съ азартомъ, какъ съ человѣческой страстью. Эту страсть надо обставить такими условіями, чтобы она приносила наименьшій вредъ обществу, надо бороться съ извращеніями этой страсти, со злоупотребленіями на ея почвѣ и нельзя останавливаться даже передъ такими мѣрами, какъ регламентація нечестныхъ игроковъ, подобно регламентаціи тѣхъ женщинъ, которыя изъ удовлетворенія человѣческой страсти создаютъ себѣ промыселъ.

Допустивъ такой выводъ, который, конечно, признаютъ парадоксальнымъ, мы хотимъ лишь намѣтить правильный путь для борьбы съ азартомъ.

Мѣры, которыя указаны нами для ограниченія азарта, основаны на изученіи ненормальныхъ условій клубной жизни; эти мѣры, осуществленныя на дѣлѣ, одни только могутъ ослабить все возрастающій карточный азартъ.

Часть II.

XVI.

ПЕРЕЧЕНЬ УПОТРЕБИТЕЛЬНЫХЪ ИГРЪ ВЪ РОССИИ.

а) Игры коммерческія:

- | | |
|----------------------------------|----------------|
| 1) Винтъ съ его разновидностями. | 11) Марьяжъ. |
| 2) Оралька. | 12) Имперіаль. |
| 3) Преферансъ. | 13) Рамсъ. |
| 4) Вистъ. | 14) Палки. |
| 5) Ералашъ. | 15) Горка. |
| 6) Бостонъ. | 16) Бриджъ. |
| 7) Пикетъ. | 17) Мушка. |
| 8) Безикъ. | 18) Терцъ. |
| 9) 66. | 19) Квинтичъ. |
| 10) Семерикъ. | 20) Тетка. |

б) Игры азартныя:

- | | |
|-----------------------------------|----------------------|
| 1) Баккара. | 12) 21. |
| 2) Трынка. | 13) 31. |
| 3) Стуколка. | 14) Желѣзная дорога. |
| 4) Экарте. | 15) Поккеръ. |
| 5) Бульотъ. | 16) Девятый валъ. |
| 6) Винегретъ. | 17) Штоссъ. |
| 7) Макао (съ его разновидностями) | 18) Ланскнехтъ. |
| 8) Реверси. | 19) Банкъ. |
| 9) Криббеджъ. | 20) 1000. |
| 10) Польскій банчокъ. | 21) «Око». |
| 11) 13. | |

XVII.

КРАТКАЯ ИСТОРИЯ ВОЗНИКНОВЕНІЯ КАРТЪ И КАРТОЧНОЙ ИГРЫ ВЪ ЕВРОПѢ.

Карты и игры въ нихъ берутъ свое начало съ появленіемъ въ Европѣ кочующихъ цыганъ, которые съ начала XV столѣтія появились почти повсемѣстно въ Европѣ. Іезуитъ Мелестріе относитъ происхожденіе карточной игры къ болѣе раннему періоду, а именно, къ началу XIV столѣтія, говоря, что онѣ были изобрѣтены въ 1380 году и служили, главнымъ образомъ, потѣхою королю Карлу V. Но имѣются историческія данныя, которыя относятъ происхожденіе игральныхъ картъ и вообще игры къ XIII вѣку; такого рода предположеніе основано на эдиктѣ Людовика Святого (1254 года), запрещающемъ подъ страхомъ наказанія кнутомъ карточную игру въ предѣлахъ Франціи. По нѣкоторымъ историческимъ источникамъ итальянскаго происхожденія, запрещеніе игры въ карты уже существовало въ 1299 году. Въ 1334 г. духовный орденъ Калантрава запретилъ игру въ карты въ Италіи, гдѣ азартъ процвѣталъ въ средніе вѣка, и правительство принимало крутыя мѣры къ его искорененію. Восточные народы, какъ китайцы, такъ и японцы, еще ранѣе были знакомы съ игрою въ карты, вмѣсто которыхъ употребляли таблетки изъ кости. Нѣкоторые ученые приписываютъ появленіе картъ въ Европѣ народамъ Азіи. Многіе изъ королей Франціи были страстные игроки, между ними въ особенности отличались Генрихъ III и Генрихъ IV, въ царствованіе которыхъ въ Парижѣ появились первые игорные дома. Въ древней исторіи мы встрѣчаемъ массу примѣровъ азартной игры, хотя картъ въ прямомъ смыслѣ этого слова и не было; ихъ замѣняли кости. Индѣйцы, несмотря на строгость закона, проигрывали своихъ женъ. Англосаксы ставили на карту своихъ любовницъ. Полудикіе жители острова Цейлона доигрывались до того, что позволяли выигравшимъ

издѣваться надъ своимъ тѣломъ. Изъ Римской исторіи извѣстенъ фактъ, что Неронъ въ одинъ ударъ костей ставилъ 400,000 сестерцій. Другой Римскій Императоръ Клавдій игралъ даже во время верховой ѣзды. Во времена Римской Имперіи многіе изъ чиновниковъ являлись въ присутственных мѣста съ денежными шкатулками и, вмѣсто исполненія служебныхъ обязанностей, предавались необузданной азартной игрѣ. На югѣ Италіи и, въ особенности, въ Неаполѣ, служащій людъ ставилъ на карту свою свободу. Въ Китаѣ вообще игра запрещена, что однако не мѣшаетъ жителямъ Небесной Имперіи проигрывать дѣтей, женъ и имущество. Первые шулера появились во Франціи во времена Генриха XV, Маріи Медичи, Герцога Гизъ, которые сами съ немовѣрнымъ азартомъ предавались карточной игрѣ. Особенно страстнымъ игрокомъ былъ кардиналъ Мазарини, который такъ увлекался ею, что даже избрѣлъ игру подъ названіемъ *носъ*. Несмотря на всѣ мѣры, предпринимаемыя королями Людовикомъ VIII, Карломъ IX, Людовикомъ XIII и XIV, азартная игра не могла быть искоренена и игра въ карты велась въ притонахъ и тайныхъ игорныхъ домахъ, гдѣ проигрывались цѣлыя состоянія. Самое изготовленіе игральныхъ картъ производилось въ Германіи фабричнымъ образомъ уже въ 1260 году, причемъ фабриканты картъ составляли особую корпорацію. Но такого рода карты были очень дороги, ибо онѣ рисовались отъ руки; употребляемыя же во Франціи игральныя карты были по преимуществу итальянскаго произведенія, на что есть историческое свидѣтельство, относящееся къ 1390 году. Карты того времени своимъ форматомъ сильно отличались отъ нынѣшнихъ, ибо онѣ имѣли 22 сантиметра, что дѣлало ихъ крайне неудобными для шулерскихъ пріемовъ. Карты того времени имѣли общественное значеніе, по крайней мѣрѣ нѣкоторые іезуиты хотѣли имъ придать таковое, основываясь на томъ, будто бы онѣ символически изображаютъ войну и миръ; поэтому они свои предположенія подкрѣпляли слѣдующими выводами:

Тузъ—по латыни названіе одной монеты—и такъ какъ во всякой игрѣ тузъ есть старшая карта, то этимъ хотѣли обозначить, что деньги есть главный залогъ управленія и если ихъ нѣтъ, то власть слѣдующей карты—*короля* призрачна.

Трефа—луговая трава, растущая во многихъ мѣстахъ Франціи, обозначала, что хорошій полководецъ долженъ

заботиться во время войны обезпечиваніемъ своей арміи подножнымъ кормомъ.

Пики и *Бубны* напоминаютъ собою, что склады оружія должны быть всегда полны имъ.

Черви изображаютъ сражающихся сторонъ и ихъ начальниковъ.

Анаггамись—имя трефовой дамы; королева изображала Анну Анжуйскую. Агнесса Сорель—дама бубень. Палассъ—дама пикъ. Орлеанская дѣва изображала даму червей.

Четыре валета при игрѣ въ пикетъ означали собою феодальное дворянство, остальные карты въ ту же игру—васаловъ, народъ и войско.

Б Е З И К Ъ .

Общія правила при игрѣ въ безикъ.

Обычная форма игры въ безикъ—это безикъ вдвоемъ. Для игры требуется двѣ преферансовыхъ колоды по 32 карты. Сдающій по одной картѣ даетъ себѣ и партнеру по 8 картъ, открываетъ козыря, остальные карты составляютъ талонъ.

Выхоженные карты пополняются изъ талона, чтобы у каждаго игрока постоянно было на рукахъ по 8 картъ.

Ходъ принадлежитъ взявшему взятку. При встрѣчѣ картъ одинаковаго достоинства взятка принадлежитъ сдѣлавшему ходъ.

Пока талонъ еще не разобранъ, особыхъ правилъ предписать нельзя и въ дѣлѣ выходовъ и сбрасыванія картъ игрокамъ можетъ быть предоставленъ полный произволь, но когда талонъ уже разошелся, правило игры требуетъ отдавать или перекрывать каждую пойденную карту требуемой мастью, въ случаѣ же ея отсутствія—крыть козыремъ. Предѣлъ игры опредѣляется количествомъ фишъ, которыя требуется разыграть. Обыкновенно это количество опредѣляется цифрой 1000.

Наставленія для игры въ безикъ.

Играющій долженъ привыкнуть къ составленію маржей и группъ, чтобы скорѣе достигъ 1000 позновъ.

Онъ долженъ сбывать младшія карты и стараться крыть тѣми, которыя будутъ считаться.

Если у игрока рядъ картъ одной масти, то онъ долженъ ходить смѣло, чтобы запутать своего партнера и заставить его сбрасывать старшія карты или бить козырями.

Нужно придерживать на рукахъ королей и четырехъ тузовъ, пиковыхъ дамъ и бубновыхъ валетовъ для безика и двойного безика и, наконецъ, козырей, чтобы можно было распоряжаться партіей, брать взятки и имѣть возможность объявлять. Во всякомъ случаѣ, нужно пользоваться этими правами съ умѣренностью, изъ опасенія, чтобы не испортить своей партіи.

Если вы замѣчаете, что къ концу колоды вашъ партнеръ собирается сдѣлать какое-нибудь важное объявленіе или хочетъ объявить выигрышъ, то нужно стараться при помощи старшихъ козырей не допускать его до колоды, набирать взятки и взять себѣ послѣднюю.

Какъ только будетъ объявлена группа въ четыре туза, то нужно крыть ими, за исключеніемъ туза козырей, котораго нужно приберечь для козырной мажорной квинты. Точно также поступаютъ и съ королями, и дамами, марьяжи которыхъ или группы уже были объявлены.

Что же касается до валетовъ, то нужно беречь только бубновыхъ для безика и козырныхъ для козырной квинты.

Пиковыя дамы образуютъ собой и безикъ, и марьяжъ. Поэтому ихъ тоже слѣдуетъ беречь.

Счетъ при игрѣ въ безикъ.

Расчетъ въ игрѣ безикъ ведется по стоимости картъ, который идетъ въ слѣдующемъ порядкѣ:

Тузъ имѣеть	11 очковъ.
Король	4 »
Дама	3 »
Валетъ	2 »
Десятка	10 »

Остальныя карты положительно ни во что не считаются, но между тѣмъ онѣ имѣютъ старшинство при розыгрышѣ, такъ напр., девятка, какъ старше восьмерки, имѣеть право

ее перекрыть, восьмерка перекрывает семерку, но козырная семерка, понятно, может перекрывать старшія не козырные карты, каковы: тузъ, король и т. д.

Тотъ, кто имѣетъ семерку козырей, записываетъ за нее 10 очковъ.

Если сдающій строитъ семерку, предназначенную служить козыремъ, то онъ также пишетъ за нее 10 очковъ.

Если бы семерка козырная была въ рукахъ, то ея, чтобы воспользоваться двойной сдачей, слѣдуетъ подмѣнить открытаго, лежащаго на столѣ козыря; тогда записывается 10 очковъ за то, что семерка эта была на рукахъ и 10 очковъ за то, что она сдѣлалась настольнымъ открытымъ козыремъ.

Группы и марьяжи при игрѣ въ безикъ имѣютъ различныя стоимости, а именно:

Четыре туза на одной рукѣ равняются 100 фишъ.

Четыре короля равняются 80 фишъ.

Четыре дамы равняются 60 фишъ.

Четыре валета равняются 40 фишъ.

Марьяжъ называется то, когда на рукахъ будетъ король и дама одной масти.

Не козырной марьяжъ—20 фишъ.

Козырной марьяжъ—40 фишъ.

Двойной не козырной марьяжъ, то-есть двѣ дамы и два короля одной и той-же масти—40 фишъ.

Двойной козырной—80 фишъ.

Дама пикъ и бубновый валетъ называются безикомъ и стоимость ихъ равна 40 фишъ.

Двойной безикъ, т. е. два бубновыхъ валета и двѣ дамы пикъ—500.

Двѣ козырныхъ семерки—20.

Мажорной квинты, т. е. тузъ, король, дама, валетъ и десятка одной масти—100.

Квинта же мажорная козырная—250.

Прежде чѣмъ не взявъ четырехъ взятокъ, никто не имѣетъ права объявить ни марьяжа, ни квинты, ни десятокъ.

Всѣ объявленія дѣлаются тогда, когда имѣете на рукахъ семь картъ, а восьмая, или сброшена, или ею накрыта взятка. Когда объявленіе сдѣлано, тогда только изъ колоды берется восьмая карта.

Въ то время, когда карты, лежащія въ колодѣ на столѣ, будутъ всѣ разбросаны, всѣ объявленія марьяжа и пр. окан-

чиваются и въ расчетъ забывчивость игрока не принимается и не допускается.

Равно не допускается дѣлать подрядъ два какихъ бы то ни было объявленія.

Когда начался розыгрышъ, не допускается смотрѣть взятки ни свои, ни чужія, а также не дозволяется пересчитывать тѣ карты, которыя остались въ колодѣ.

Тотъ, кто возьметъ послѣднюю взятку, приписываетъ себѣ 10 очковъ.

Штрафы при игрѣ въ безикъ слѣдующіе:

Если играющій невѣрно объявить, то-есть покажетъ то, чего у него не имѣется на рукахъ, то всѣ у него имѣющіеся неслитанные очки уничтожаются, и счетъ ведется снова.

Если игрокъ какимъ-либо образомъ нечаянно, по ошибкѣ, возьметъ лишнюю карту изъ колоды, то обязанъ со своей записи списать 50 очковъ.

Тотъ, кто первый сдѣлаетъ 1000 очковъ, выигрываетъ партію.

Объявлять, что партія окончена, можно тогда лишь, когда колода вся разобрана и розыгрышъ оконченъ.

Если бы оказалось, что у обоихъ игроковъ образовалось по 1000 фишъ, то въ данномъ случаѣ выигранная партія остается за тѣмъ, кто возьметъ послѣднюю взятку.

РАЗЛИЧНЫЕ ВИДЫ БЕЗИКА.

Безикъ втроемъ.

Партія эта играется въ 1500 позновъ въ три колоды. Сдающій тасуетъ карты и даетъ снять играющему слѣва. Онъ сдаетъ карты слѣва направо по двѣ или по двѣ и по три, чтобы у каждого было восемь. Двадцать пятая вскрывается и служить козыремъ. Карты колоды кладутся вкось, потому что ихъ много.

Начинаетъ первый играющій справа, а, взявши взятку, продолжаетъ. Игра продолжается слѣва направо. Вышеприведенныя правила прилагаются и для безика втроемъ.

Три дамы пикъ и три валета бубень, взятыхъ вмѣстѣ, стоятъ 1500 позновъ. Этотъ ударъ весьма рѣдкій.

Безикъ вчетверомъ.

Партія эта играется съ партнерами, двое противъ двоихъ. Играютъ въ три колоды.

Жребій опредѣляетъ игроковъ, которые должны играть вмѣстѣ.

Иногда играющіе сами выбираютъ себѣ партнеровъ.

Каждый играющій, послѣ того, какъ взялъ взятку, имѣетъ право объявлять марьяжи, группы, безики и другія выгодныя соединенія картъ.

Позны каждой игры присоединяются въ продолженіи партіи.

Взятки собираются въ кучу однимъ изъ партнеровъ, а счетъ очкамъ ведется сообща. Послѣдняя взятка, дающая 10 очковъ, дѣлится между всѣми партнерами пополамъ.

Для безика вчетверомъ правила однѣ и тѣ-же, что и для безика вдвоемъ.

Игра въ безконечный безикъ.

Всѣ правила, число игроковъ и прочее вполне то же, что и въ предыдущихъ безикахъ, но разница только въ томъ, что козыри не вскрываются, а объявляются тѣмъ игрокомъ, который покажетъ первый марьяжъ, и тотъ марьяжъ, который будетъ показанъ первымъ, той масти будутъ и козыри.

Этотъ первый марьяжъ, который назначаетъ козырей, цѣнится въ 40 фишъ.

Двойной марьяжъ, назначающій козыри, цѣнится въ 80 фишъ.

Козырная квинта можетъ быть объявлена не ранѣе того, когда были объявлены козыри, и за нее записываются 300 фишъ.

Козырная семерка въ безикѣ безкозырномъ положительно никакого значенія не имѣетъ, а потому за нее и ничего не приписывается.

Безики же, тузы, короли, дамы и валеты могутъ объявляться ранѣе объявленія козырей.

Все прочее по правиламъ обыкновенныхъ безиковъ.

П И К Е Т Ъ.

Пикетъ былъ изобрѣтенъ въ царствованіе Карла VII по случаю одного балета, даннаго этимъ королемъ въ Шилонскомъ замкѣ. Всѣ дѣйствующія лица изображали собою карты. Впереди шли четыре валета, какъ бы прокладывая дорогу тѣмъ важнымъ лицамъ, которымъ они предшествовали. За ними слѣдовали короли, ведя подъ руку дамъ. Потомъ, танцуя, они составляли изъ себя квинты, кварталы и масти, попеременно сходились и смѣшивались.

Общее понятіе о пикетѣ.

Играютъ вдвоемъ.

Колода состоитъ изъ тридцати двухъ картъ, по восьми въ каждой масти, которыя по своему старшинству идутъ въ слѣдующемъ порядкѣ: тузъ, король, дама, валетъ, десятка, девятка, восьмерка, семерка.

Передъ началомъ каждого королика опредѣляется сдача по картамъ. Что такое короликъ, будетъ сказано далѣе.

Начинаютъ съ того, что каждому играющему даютъ по 12 картъ. Оставшіяся восемь картъ распредѣляютъ такъ: пять откладываютъ направо, а три налѣво, что и служить прикупкой. Прикупка лѣвая есть принадлежность спающаго, а правая его противника.

Терминологія пикетной игры.

К а п о т ъ с д ѣ л а т ь. Взять всѣ двѣнадцать взятокъ, не давши противнику ни одной, что считается сорокъ поэновъ.

Р а в н ы я к а р т ы. Взять столько же взятокъ, сколько и противникъ; въ этомъ случаѣ ни тотъ, ни другой не считаютъ за карты.

Б ѣ л ы я к а р т ы (Cartes blanches). Не имѣть ни одной фигуры на рукахъ до сноса, что стоитъ десять поэновъ.

С н о с и т ь. Сбрасывать съ рукъ карты.

Faire les cartes (тасовать): взять взятокъ больше, чѣмъ у противника или, по крайней мѣрѣ, семь, что стоитъ десять поэновъ.

Восемь и восемнадцать. Восемь картъ одной масти подрядъ считается восемнадцать.

Семь и семнадцать. Семь картъ одной масти подрядъ.

Бываетъ семнадцать мажоръ, который начинается съ туза и кончается восьмеркой, и семнадцать, начинающіяся съ короля; обѣ считаются по семнадцати.

О с т а в и т ь карты. Не взять изъ талона всѣхъ картъ, которыя бы слѣдовало взять.

П и к ъ. Когда первый играющій, сосчитавъ поэны, и посредствомъ взятокъ дойдетъ до тридцати, а у противника его не сосчитано еще ничего, то это называется сдѣлать пикъ. Играющій прямо съ двадцати девяти переходитъ на шестьдесятъ и продолжаетъ попрежнему прибавлять по единицѣ за каждую взятку.

О ч к и. Тотъ, у кого на рукахъ больше картъ одной масти, или, при равномъ числѣ, карты старше, считаетъ очки. Тотъ, кому придется считать очки, считаетъ столько, сколько имѣетъ на рукахъ картъ одной масти, кромѣ стимости самихъ картъ. Слѣдовательно, если игра состоитъ изъ пяти и пятнадцати, то считается пятнадцать и пять за карты, что составить двадцать.

Точно также считаются и восемь и восемнадцать, восемнадцать и восемь составлять двадцать шесть и т. д.

П е р в ы й и г р а ю щ и й. Тотъ, кто первый ходитъ.

Ч е т ы р н а д ц а т ь. Имѣть четыре туза или четыре короля, четыре дамы, четыре валета, четыре десятки.

К в а р т ь. Четыре карты одномастныхъ подрядъ и стоящія четыре очка. Есть пять разныхъ кварть. Кварть-мажоръ—тузъ, король, дама, валетъ. Младшій кварть—десятка, девятка, восьмерка и семерка. Остальныя карты называются по старшей картѣ, какъ напр. кварть отъ короля, отъ дамы, отъ валета.

П я т ь и п я т н а д ц а т ь. Пять одномастныхъ картъ подрядъ считаются за пятнадцать очковъ. Если четыре разныхъ—пятнадцать. Пятнадцать мажоръ—тузъ, король, дама, валетъ, десятка и младшія пятнадцать, начиная съ валета и кончая семеркой.

Р е п и к ъ. Если играющій сосчитаетъ на рукахъ до тридцати или болѣе, а противникъ не считалъ еще ничего, то онъ прямо начинаетъ считать девяносто, прибавляя, какъ обыкновенно, по очку за взятку.

Шесть и шестнадцать. Шесть картъ одной масти подрядъ стоятъ шестнадцать очковъ. Шестнадцать мажоръ, если карты начинаются съ туза, можетъ быть шестнадцать отъ короля и отъ дамы.

Секансъ—нѣсколько картъ подрядъ одной масти.

Талонъ—8 картъ, отброшенныхъ для прикупа.

Терцъ—три одномастныхъ послѣдовательныхъ карты. Терцъ отъ туза называется терцъ-мажоръ. Далѣе идутъ терцъ отъ короля, дамы, валета и десятки.

Всѣ терцы считаются по три очка.

Порядокъ игры въ пикетъ.

Когда карты сданы, оба играющіе разбираютъ ихъ по мастямъ.

Первый играющій имѣетъ право взять изъ талона пять картъ, вѣзъмъ другихъ пяти, которыя онъ долженъ снести. Сдающій беретъ три остальныхъ, если только первый играющій не вѣзлъ изъ своего талона меньше пяти.

Каждый изъ играющихъ долженъ снести, по крайней мѣрѣ, хоть одну карту, отъ остальныхъ онъ можетъ отказаться.

Сдающій можетъ взять всѣ остальные, начиная съ тѣхъ, которыя не добралъ первый играющій.

Если первый играющій не беретъ всѣхъ пяти картъ изъ принадлежащаго ему талона, онъ долженъ объявить, пока не бралъ еще ни одной карты, сколько оставляетъ.

Первый играющій можетъ поглядѣть карты, которыя оставляетъ въ талонѣ, но онъ не имѣетъ права посмотрѣть тѣ карты, которыя оставляетъ сдающій, развѣ только онъ объявитъ ту масть, въ которой будетъ играть. Если онъ затѣмъ не будетъ играть въ той масти, которую объявилъ, то сдающій имѣетъ право указать самъ ту масть, въ которой онъ долженъ играть.

Передъ тѣмъ какъ сносить, играющій, у котораго на рукахъ не окажется ни одной фигуры, отмѣчаетъ десять позновъ за бѣлыя карты (*cartes blanches*).

Затѣмъ считаются очки (восемь и восемнадцать, семь и семнадцать, шесть и шестнадцать, квинты, кварталы, терцы, четырнадцать тузовъ, королей, дамъ, валетовъ и десятокъ), потомъ десять позновъ въ картахъ или сорокъ за капоть.

Когда карты уложены по мастямъ, прежде всего нужно посмотрѣть, нѣтъ-ли на рукахъ бѣлыхъ картъ, т. е. ни одной фигуры. Въ такомъ случаѣ, какъ только противникъ сдѣлаетъ сносъ, раскладываютъ игру свою на столъ и считаютъ десять позновъ, даже до счета очковъ. Это служить для того, чтобы объявить пикъ (pic) и репикъ (repic), а также мѣшаетъ противнику объявить девяносто.

Цѣль сноса состоитъ въ томъ, чтобы образовать свою игру такимъ образомъ, чтобы имѣть больше очковъ, чѣмъ у противника, или, подбирая масть или старшія карты, которыя считаются больше.

Когда сносятъ, то удерживаютъ на рукѣ масть самую сильную, потому что гораздо выгоднѣе имѣть сорокъ одно очко въ одной масти, нежели сорокъ четыре въ другой, въ которой нельзя рассчитывать на квинту.

Нужно также сносить, соображаясь съ тѣмъ, чтобы получить четырнадцать, т. е. четыре туза, четыре короля, четыре дамы, четыре валета или четыре десятки.

Если у васъ есть четырнадцать тузовъ, то противникъ вашъ не можетъ считать уже четырнадцать королей, вы же можете считать даже четырнадцать десятковъ. Ваши старшіе четырнадцать уничтожаютъ его четырнадцать и не только даютъ ему право считать свои младшія четырнадцать, но и три дамы, три валета и т. д. Ниже десятки четырнадцать не считается.

Три туза считаются старше трехъ королей. Слѣдовательно, тотъ, у котораго на рукахъ три туза, можетъ считать и три валета, и три десятки, даже, если у противника на рукахъ есть три дамы или три валета. Но четыре валета или четыре десятки старше трехъ тузовъ и т. д.

Точно также поступаютъ при расчетѣ восьми, семи, шести, пяти картъ, кварталъ и терцій. Шестъ картъ, напримѣръ, даютъ право считать младшую терць, даже, если у противника на рукахъ и будетъ квинта.

Сдающій начинаетъ считать свою игру только тогда, когда его противникъ уже сдѣлалъ ходъ и показываетъ свои очки, если только они не отбиты картами противника, и затѣмъ сбрасываетъ карту на первый ходъ противника, стараясь взять взятку, за что онъ къ своему счету прибавляетъ единицу, прибавивъ затѣмъ еще единицу за свой ходъ. Оба играющіе за каждый свой ходъ во все продолженіе игры,

такимъ образомъ, прибавляютъ по единицѣ, одну фишь стоитъ также и каждая взятка.

Если сдающій замѣтилъ, еще до начала хода, что карты его противника не годятся, то онъ имѣетъ право считать свои очки. Если число картъ у обоихъ игроковъ одинаково, то счетъ картъ остается за тѣмъ игрокомъ, у котораго онъ сильнѣе, причемъ сила картъ опредѣляется по ихъ очкамъ. Въ этомъ случаѣ тузъ считается II, фигуры и десятки по 10, а остальные карты 9, 8 и 7. У кого, такимъ образомъ, масть окажется сильнѣе, тотъ и считаетъ свои карты.

Случаи при объявленіи картъ, когда одинъ партнеръ хвалится, а другой заявляетъ, что его объявленіе не годится, сводится къ слѣдующему:

1) Карты перебиваются большимъ числомъ картъ, о чемъ мы уже имѣли случай говорить, т. е. четыре карты перебиваютъ шестью и т. д.

2) При равенствѣ квинтъ и при неравенствѣ картъ считается только большее число картъ; квинты, кварты и терцы, находящіяся при нихъ, не считаются. Такъ напр., предположимъ, что одинъ игрокъ объявилъ, что у него пять картъ и пятнадцать квинта, а у другого игрока нашлось шесть картъ и такіе же ровные пятнадцать, то считаютъ только шесть картъ. Или когда у одного игрока шесть картъ не равныхъ, а у другого пять, но равныхъ, то первый игрокъ считаетъ шесть, а второй пятнадцать.

3) Терць-мажоръ перебивается простымъ кварталомъ, даже идущимъ отъ десятки.

4) Если одинъ игрокъ остановитъ другого какимъ-нибудь объявленіемъ, то ни пикъ, ни репикъ не можетъ быть, а потому счетъ не можетъ возвыситься до шестидесяти или до девяноста.

Когда играющій объявитъ то, чего у него нѣтъ, и не поправитъ своей ошибки до хода, онъ ничего не можетъ считать за эту талію и долженъ играть въ молчанку (*à la muette*), т. е. онъ можетъ брать взятки, но не считая ихъ, между тѣмъ, какъ противникъ одинъ считаетъ и очки, и взятки.

Нужно обратить вниманіе на то, что взятка можетъ считаться въ два поэна, по одному для каждого играющаго. Первый играющій ходитъ и говоритъ одинъ, второй беретъ

ее старшей картой и говорить одинъ, и, продолжая играть, съ другой карты говорить два.

Но прежде чѣмъ играть, нужно взвѣсить благопріятные шансы этой игры.

Въ пикетѣ есть три случайности: пикъ, репикъ и капотъ, которыя всѣ могутъ быть въ продолженіи одной таліи. Напримѣръ, предположимъ, что играющій имѣетъ четыре старшихъ терца, что карты его годятся и его первый ходъ. Онъ считаетъ четыре за очки, двѣнадцать за четыре терца, четырнадцать за четыре туза, четырнадцать за четыре короля, четырнадцать за четыре дамы, шестьдесятъ за репикъ, тринадцать за ходы и сорокъ за капотъ, что все вмѣстѣ составляетъ. Можетъ быть, что такой таліи никогда и не бывало, но нужно замѣтить впрочемъ, что она была бы очень хороша, если бы представилась.

Чтобы сдѣлать пикъ, то-есть считать отъ 60 вмѣсто 30, нужно ходить первому. Потому, что если вашъ противникъ скажетъ разъ, а онъ, непременно его скажетъ, если его первый ходъ, или въ томъ случаѣ, если онъ возьметъ взятку, прежде чѣмъ вы скажете двадцать девять, вы не можете уже считать отъ шестидесяти. Тотъ, кто имѣя пикъ, считалъ отъ тридцати вмѣсто шестидесяти, можетъ поправить ошибку свою до тѣхъ поръ, пока не сниметъ карты для слѣдующей таліи. Но когда карты уже сданы, то поправить ошибку будетъ поздно.

Если же, кто-либо изъ игроковъ забылъ объявить что-нибудь для своего счета, то эту ошибку можно исправить только до перваго хода.

Взявшій послѣднюю взятку, считаетъ за нее не одно очко, а четыре.

Игрокъ, взявшій всѣ 12 взятокъ и объявившій объ этомъ заранѣе, дѣлаетъ открытый капотъ и записываетъ за него 80 фишъ. Если 12 взятокъ взяты безъ предварительнаго объявленія, такой случай называется открытымъ капотомъ, который стоитъ 40 фишъ.

Лезой называется леве въ 7 взятокъ и она стоитъ 10 фишъ, которая записываетъ партнеръ, взявшій больше половины взятокъ.

У кого на рукахъ окажутся исключительно однѣ фигуры, къ числу которыхъ относятся и десятки, то это назы-

вается cartes rouges—красныя карты, за которой приписывается 30 поэновъ.

Карты, которыя были всѣ въ счету, называются cartes blanches и стоятъ 20 поэновъ.

Какъ только окончена тапія, каждый долженъ отмѣтить поэны, которые онъ сдѣлалъ, и начинаютъ играть снова до конца партіи.

Запись игры въ пикетъ.

При окончаніи розыгрыша, записи одного вычитаются изъ записи другого игрока. Напр., у одного игрока 54, у другого 21, первый вычитаетъ очки второго и получаетъ въ итогъ 33, которыя и записываетъ на столъ. По окончаніи второй игры дѣлаютъ расчетъ точно такимъ же образомъ: записываетъ, напр., второй игрокъ 48. Тогда онъ вычитаетъ прежнюю запись перваго игрока и записываетъ у себя сбоку 120. Партія должна состоять изъ шести игръ; послѣ каждой двухъ производится вышесказанное подсчитываніе, и результатъ подчеркивается.

Вотъ форма записи:

Запись одного игрока:

33
130
65
120
22

Запись другого игрока:

48
120
37
6

Здѣсь показаны записи полной оконченной партіи. Сбоку, за вертикальной чертой, записывается остатокъ вычитанія съ прибавленіемъ 100 фишъ. Каждая двѣ игры называются «королики», о чемъ мы уже упомянули.

Изъ вышеуказанныхъ записей у перваго игрока во второмъ королікѣ было 66, а у второго 37, первый игрокъ, дѣлая вычитаніе изъ своей записи эту цифру, получаетъ 28, а потому, съ прибавленіемъ 100, ему слѣдовало бы записать сбоку 128, но такъ какъ обыкновенно принято записывать короліки въ круглыхъ цифрахъ, то поэтому онъ записываетъ не 128, а 130. Единицы на концахъ переходятъ въ десятки.

Въ то время, когда получились три короліка, т. е. съ игрою шести партій, то дѣлаютъ расчетъ такимъ образомъ:

Запись 1-го игрока:

33
65
22

120

Запись 2-го игрока:

48
37
6

91

Сложивъ записи игръ, дѣлають вычитаніе меньшей суммы изъ большей, въ данномъ случаѣ $120 - 91 = 29$.

Къ этимъ 29 фишамъ выигравшій за окончаніе робера прибавляетъ 100 фишъ и, округляя цифру 29 на 30, получить 130, которыя онъ приписываетъ къ своимъ двумъ короликамъ или короликовымъ поэнамъ, такъ что получается:

1-й король		130
2-й »		120
Результатъ		130

Итого 380

Изъ этой записи слѣдуетъ вычесть запись королика второго игрока.

+ 380
— 120

Выигрышъ опред. + 260.

Если по окончаніи какой-либо игры у обоихъ партнеровъ получаются одинаковыя цифры, напр., хоть по 20 фишъ, такая партія называется рефетомъ и при слѣдующемъ полученномъ королькѣ вся запись игры считается вдвойнѣ, напр., если бы запись игры была 50, то она записывается 100 и т. д.

Полученный рефетъ въ записи игры обозначается, который для окончанія королика весьма важенъ, такъ какъ, если кто имѣетъ этотъ нуль въ первой партіи и сдѣлалъ другую, то онъ записываетъ королькѣ, что означаетъ, что имъ сдѣлано двѣ партіи, напр., вторая партія была 31, округляя ее въ сорокъ, имѣя право воспользоваться припискою 100 фишъ, такъ какъ былъ рефетъ, изображенный нулемъ, то итогъ получится 130. Далѣе игры идутъ уже увеличеннымъ счетомъ.

Если рефетъ произойдетъ въ послѣдней или въ предпослѣдней игрѣ, т. е., когда полнаго королика не остается, то онъ переносится въ слѣдующую партію.

Бываетъ, однако, и такъ, что, впрочемъ рѣдко, когда одинъ изъ игроковъ въ продолженіе цѣлой партіи не запишетъ у себя ни одной цифры, такая партія называется сквозною, на которую противная сторона записываетъ себѣ 100 фишъ.

Каждый играющій сдаетъ по очереди и, слѣдовательно, по очереди дѣлается и первымъ играющимъ, если только партія не кончается въ одну талію.

Когда начинается другая партія, снова снимаютъ карты, чтобы узнать, кто будетъ первый играющій, если только не условились впередъ о томъ, что сдача будетъ по очереди или первымъ играющимъ будетъ проигравшій.

МУШКА.

Игра *Мушка* имѣетъ главныхъ шесть вариантовъ, а именно:

- 1) Обыкновенная мушка.
- 2) Мушка Лентюрю.
- 3) Мушка Панфиль.
- 4) Мушка шутиха.
- 5) Мушка мистигри.
- 6) Мушка копилка.

Всѣ эти разнovidныя мушки основаны на единственной обыкновенной мушкѣ, но разнятся между собою только въ значеніи мастей и нѣкоторыхъ фигурныхъ картъ.

Правила игры въ обыкновенную мушку.

Число партнеровъ въ мушку—3, 4, 5, 6 и болѣе человѣкъ. При игрѣ втроемъ употребляютъ колоду въ 32 карты, при большемъ же количествѣ игроковъ въ 52.

Самой старшей во всей игрѣ картой считается тузь пикъ, представляющій мушку, остальные карты имѣютъ свою обычную цѣнность.

Сдатчикъ, который первый опредѣляется по жребію, раз-

дать всѣмъ партнерамъ по пяти картъ каждому. Слѣдующая карта является козыремъ.

Когда карты розданы, каждый партнеръ долженъ объявить, рискуетъ ли онъ на прикупъ картъ, или нѣтъ; въ первомъ случаѣ онъ говоритъ: играю или иду, во второмъ—пассъ. Когда опредѣлились играющіе и пасующіе, сдатчикъ спрашиваетъ играющихъ, по сколько картъ они желаютъ прикупить. Кто изъ партнеровъ не хочетъ прикупать картъ, то говоритъ: иду на своихъ. Или же онъ сноситъ отъ одной до пяти картъ и покупаетъ столько, сколько снесъ. Точно также поступаютъ и остальные играющіе.

Если каждому изъ играющихъ или прямо съ сдачи, или съ прикупа придетъ пять одномастныхъ картъ, то это называется мушкой. Какъ только всѣ снесутъ и получаютъ замѣнъ ихъ другія карты, то онъ открываетъ свою мушку, а остальные играющіе берутъ.

Если ни у кого нѣтъ мушки, то первый играющій ходитъ съ какой-нибудь карты, за нимъ уже ходятъ слѣдующіе. Нельзя отказываться бросить или бить требуемую масть, развѣ только нѣтъ этой масти и козыря. Въ противномъ случаѣ, если вы пропустили или не били, когда могли это сдѣлать, ставится ремизъ (мушка).

Каждый играющій проводитъ на столѣ дугообразную линію и надъ ней записываетъ игру и ставитъ цифры 30; по бокамъ этой линіи, съ правой стороны, записываются взятки леве, а съ лѣвой ставятся ремизы.

Въ каждой масти тузъ изображаетъ собой самую старшую карту, а тузъ пикъ составляетъ мушку. Младшая въ колодѣ карта—шестерка.

Всякая взятка считается за одну взятку. Кто возьметъ три взятки, тотъ съ права пишетъ цифру 3. У кого на рукахъ тузъ пикъ, тотъ первую взятку считаетъ за шесть, а послѣдующія за ней по одной. Такимъ образомъ, взявшій три взятки записываетъ не 3, а 8-мъ. Когда же туза пикъ (мушку) побьютъ, и играющій не возьметъ ни одной взятки, то съ лѣва ставится 10 ремиза. Безъ пиковаго же туза не взявшій ни одной взятки записываетъ только 5 ремиза.

Когда тузъ пикъ козырный, то за первую взятку считается 10, а за остальные взятки по двѣ. Такъ что при трехъ взяткахъ записывается 14.

У кого тузъ пикъ на рукахъ, тотъ, несмотря ни на какія карты, не имѣетъ права пассивать. При выходѣ игрока съ туза—пикъ (мушки) другіе игроки, не имѣя пиковой масти, должны бить его козыремъ. Если кто идетъ съ козырнаго туза другой масти: бубновой, червонной, трефовой, то пиковый тузъ можетъ его перебить. На этомъ основаніи пиковаго туза слѣдуетъ беречь до послѣднихъ предѣловъ.

Пиковую масть, при покупкѣ картъ, сносить не слѣдуетъ, а необходимо беречь, чтобы заставить противника снести пиковаго туза и дать возможность неимѣющему пиковой масти побить его козыремъ.

Находясь въ рукѣ, имѣющей козырнаго короля обязанъ съ него козырять, несмотря даже на то, что тѣмъ подведетъ своего товарища, положивъ на него козырнаго туза.

При козырномъ тузѣ и королѣ, первый нужно беречь и крыть имъ только тогда, когда придется класть послѣднимъ. Когда же при козырномъ тузѣ находится другой сильный козырь, дающій возможность взять взятку, то его слѣдуетъ сносить ранѣе туза.

Въ большинствѣ случаевъ, при покупкѣ сбрасывается съ рукъ длинная масть или младшія карты. Оставлять тузовъ или надѣяться на нихъ особенно не слѣдуетъ, такъ какъ игроки сплошь и рядомъ сносятъ ту масть, къ которой принадлежитъ тузъ и его непременно побьютъ козыремъ.

Кто во время сдачи картъ засдался или невѣрно ихъ распредѣлилъ, или открылъ карту, тотъ обязанъ пересдать ихъ снова.

Бываютъ иногда такіе случаи, что играющій, по своей разсѣянности, возьметъ взтокъ больше того количества, какое ему слѣдуетъ, то онъ за сдѣланный промахъ не только что лишается выигрыша, но долженъ играть какъ бы снова, начиная игру опять съ 30-ти.

Если у играющаго, за вычетомъ ремизовъ, образуется цифра 30, то это значитъ, что игрокъ взялъ свое количество взтокъ или что онъ выигралъ мушку.

Мушкa мистигри. Законъ и правила этой игры тѣ же, что и при обыкновенной мушкѣ. То же надо сказать и относительно числа партнеровъ. Въ этой игрѣ король считается самой старшей картой, тузъ же по своей цѣнности дѣлается средней картой между десяткой и вале-томъ. Такимъ образомъ тузъ имѣетъ право перекрывать

карты отъ двойки до десятки включительно, но валетъ, дама и король перекрываютъ его. Изъ этого выходитъ, что порядокъ картъ по старшинству слѣдующій:

Король,
Дама,
Валетъ,
Тузь,
Десятка и т. д.

Значеніе въ мушкѣ имѣетъ король трефъ то же самое, что при обыкновенной мушкѣ тузь пикъ. Но за неимѣніемъ трефовой масти, короля трефъ можно бить козыремъ.

Игрокъ, у котораго будетъ на рукахъ король трефъ, повиненъ всѣмъ тѣмъ же условіямъ, какъ и имѣющій пиковаго туза въ обыкновенную мушку, о чемъ мы уже говорили.

Если бы кому-либо изъ игроковъ пришли пять картъ одной масти или эти карты образовались бы при покупкѣ, то онъ долженъ открыть ихъ и взять ту плату со всѣхъ, которая будетъ условлена ранѣе между игроками, которые въ записи игры не входятъ, и эти игры въ записи остаются нетронутыми и игра продолжается своимъ порядкомъ.

Если же въ одно и то же время одномастные карты будутъ открыты нѣсколькими игроками, то преимущество остается за старшею мастью, изъ которыхъ главная червовая, потомъ бубновая, далѣе трефовая и наконецъ самая младшая пиковая.

Въ то время, когда къ двумъ игрокамъ прійдутъ карты одинаковой масти, то счетъ производится по очкамъ, и у кого очковъ будетъ больше, за тѣмъ остается и привилегія. Тутъ счетъ этихъ очковъ таковой:

Король	цѣнится въ 5 очковъ.
Дама	» » 4 »
Валетъ	» » 2 »
Тузь	» » 1 »

всѣ же остальные карты—по своей обыкновенной стоимости. Тотъ игрокъ, который имѣетъ на рукахъ четыре карты одной масти и при нихъ короля трефъ, выигрываетъ мушку и беретъ съ игроковъ всѣ ихъ оставшіяся записи и игра начинается снова.

2. *Мушка Панфиль.*

Игра Панфиль есть другое видоизмѣненіе мушки.

Она отличается тѣмъ, что валетъ трефъ считается старшимъ козыремъ, какова бы ни была козырная масть. Поэтому валета трефъ и зовутъ Панфиломъ.

Играющій, къ которому пришелъ Панфиль, обезпеченъ отъ ремиза и, кромѣ того, по заявленіи имъ до начала игры о томъ, что у него трефовый валетъ, получаетъ съ каждого партнера заранѣе условленную плату.

Сдающій, который вскроетъ Панфила, можетъ, поглядѣвши въ свои карты, назначить козырями ту масть, которая для него выгоднѣй.

Несмотря на то, что Панфиль есть всегда козырь и даже старшій изъ козырей, но если между пятью картами играющаго четыре одномастныхъ и Панфиль, то игра не считается выигранною.

3. *Мушка Шутиха.*

Шутиха есть третье видоизмѣненіе мушки.

Она отличается отъ предыдущихъ тѣмъ, что въ ней главную роль играетъ пиковая дама, и вся пиковая масть есть козырная масть. Во всей игрѣ одинъ король можетъ перебывать взятку, покрытую дамой. Но при счетѣ очковъ она имѣетъ надъ королемъ преимущество и ее считаютъ за 8, а его за 5 очковъ.

4. *Мушка Лентюрлю или желтый карликъ.*

Это четвертое видоизмѣненіе мушки. Происхожденіе Лентюрлю не особенно извѣстно. Предполагаютъ, что въ эту игру входитъ такъ называемая комета, въ которую въ настоящее время нигдѣ не играютъ.

Изобрѣтеніе кометы принадлежитъ кардиналу Мозарини, скупость котораго доходила до того даже, что онъ кормилъ впроголодь Людовика XIV въ его Сентъ-Жерменскомъ замкѣ. Онъ былъ такой страстный игрокъ, что даже выдумалъ эту игру.

Названіе игры комета дано потому, что она относится къ

кометѣ, появленіе которой предсказалъ одинъ знаменитый англійскій астрономъ за 75 лѣтъ впередъ.

Игра кометы запутанна и незанимательна вслѣдствіе большого количества картъ, которыя нужно имѣть на рукахъ.

Игра Лентюрлю несложна и занимательна. Правила ее не трудны и легко запоминаются.

Для этой игры необходима картина, изображающая по-срединѣ карлика въ желтыхъ сапогахъ, держащаго въ рукахъ семерку бубень.

Говорятъ, что Людовикъ XIV до такой степени пристрастился къ этой игрѣ, что въ честь своего любимого карлика шута Эмиля Жана Лентюрлю назвалъ ее его именемъ. Но такъ какъ шутъ этотъ постоянно ходилъ въ женскомъ полукафтанѣ и желтыхъ сапогахъ, то царедворцы этого короля дали ей названіе желтый карликъ.

За неимѣніемъ вышеописанной картинки, употребляютъ одну семерку бубень.

На столѣ, вокругъ котораго усѣлись играющіе, раскладываютъ пять картъ такимъ образомъ.

Д а м а
пикъ.

Т у з ъ
пикъ.

Семерка
бубень.

Король
червей.

В а л е т ъ
трефъ.

Для игры въ Лентюрлю употребляется колода въ 52 карты.

Число игроковъ такое же, какъ и при обыкновенной мушкѣ.

Карты, помѣщенные въ фигурѣ, имѣютъ при игрѣ главное значеніе.

Передъ началомъ игры каждый игрокъ вноситъ извѣст-

ную сумму поровну, напр., хоть по 10 коп., что составить при пяти играющихъ 50 коп.

Тогда по Лентюрлю раскладываютъ эти деньги въ слѣдующемъ порядкѣ: на семерку бубень кладутъ 14 коп., на даму пикъ 6 коп., на туза пикъ 8 коп., на валета трефъ 10 коп., на короля червей 12 коп.

Сдатчикъ раздаетъ карты по слѣдующему расчету:

Если играющихъ трое, то каждому раздаютъ по двѣ карты, а остальные 7 картъ составляютъ прикупъ.

Если играющихъ четверо, то каждому раздаютъ по 12 картъ, и въ прикупъ 4.

Если играющихъ пятеро, то по 9 каждому, и въ прикупъ 7.

Если играющихъ 6, то по 8, и въ прикупъ 3.

Болѣе семи допускать въ игру не слѣдуетъ.

Въ игръ самой старшей считается король, а тузъ младшею.

Козырей не полагается и достоинство мастей не играютъ никакой роли, а потому и не соблюдаются никакія масти.

Игроки должны послѣдовательно выкладывать карты, т. е. на туза кладутъ двойку, на нее тройку, на тройку четверку и т. д. до короля.

Дѣлаетъ выходъ сидящій по лѣвой рукѣ сдатчика, которому предоставляется ходить съ какой угодно карты, стараясь, по возможности, сбыть какъ можно болѣе своихъ картъ.

Всего лучше всегда ходить съ ровной масти, такъ напр., если у игрока на рукахъ имѣется восьмерка, девятка, десятка, а остальные масти пестрыя, разбитыя, то слѣдуетъ ходить съ восьмерки, потому что на нее онъ имѣетъ право положить девятку и десятку, если за десяткой будетъ валетъ, дама и пр., то онъ имѣетъ право и ихъ подрядъ положить и, слѣдовательно, является возможность сразу сбыть много картъ.

Послѣ перваго игрока успѣваютъ сбыть нѣкоторыя карты, и дальше ничего не могутъ сбыть, то кладетъ слѣдующій за нимъ игрокъ; предположимъ, что первый игрокъ остановился на десяткѣ, слѣдовательно, второму надо класть валета той же масти, далѣе даму и если имѣется и король, то

и короля. Но если нѣтъ валета, то ему предоставляется, по его желанію, прикупить одну или не болѣе двухъ картъ, или, если не желаетъ прикупить, то спасовать, а равно обязанъ спасовать и тогда, когда послѣ прикупки валета не окажется—тогда продолжаетъ въ томъ же духѣ слѣдующій игрокъ, и такъ далѣе, пока не дойдетъ очередь кому-нибудь положить короля.

Кто положилъ короля, тотъ считается выигравшимъ, а потому и забираетъ всѣ деньги, положенныя на Лентюрлю, и, кромѣ того, каждый еще выплачиваетъ ему ту сумму, которая была опредѣлена заранѣе, по особому соглашенію. Но гораздо интереснѣе, чѣмъ платить установленную плату, лучше свести счетъ по очкамъ картъ, оставшихся у каждого на рукахъ, причемъ тузъ считается за одно очко, фигуры всѣ по десяти очковъ, остальные же по своей номинальной стоимости, т. е. двойки за два, тройки за три очка и т. д.

Когда первая партія окончена, тѣмъ же расчетомъ вносится первая ставка на Лентюрлю.

Играютъ въ Лентюрлю еще и такъ, что выигрываетъ не тотъ, кто беретъ короля, а тотъ, кто первый снесетъ всѣ свои карты. При подобной игрѣ поступаютъ такъ: когда кто перекроетъ королемъ, тотъ беретъ къ себѣ взятку и дѣлаетъ новый выходъ съ карты, которую онъ находитъ для себя болѣе выгодной и въ томъ же порядкѣ поочередно продолжаютъ игру, пока опять не перекроетъ кто-либо королемъ. Опять дѣлаютъ выходъ и т. д. до конца.

Если кто-нибудь изъ играющихъ успѣетъ сбыть въ кучу одну изъ картъ, значащихся на Лентюрлю, напр., хотя семерку бубень, то онъ снимаетъ деньги, находящіеся на этой семеркѣ, положенныя на Лентюрлю и т. д.

Когда, такимъ образомъ, деньги съ какой-нибудь карты Лентюрлю сняты, то прочіе всѣ въ складчину должны поставить ту сумму, которая была на этой картѣ; эта ставка понятно зависитъ отъ условія. Выигравшій же не принимаетъ никакого участія въ складчинѣ.

Если на рукахъ игрока останется какая-либо карта, тождественная съ Лентюрлю, то проигравшій платитъ выигравшему вдвое очковъ, чѣмъ стоитъ эта обыкновенная карта.

Такимъ образомъ, оставшіеся на рукахъ пиковая дама, валетъ трефъ или король червей считаются по 20 очковъ, семерка бубень 14, а тузъ пикъ за 1 очко.

5. *Мушка копилка.*

Игра вчетверомъ въ 32 карты.

Всѣмъ раздають по пяти картъ, а оставшіяся карты служатъ покупкой.

Въ срединѣ стола ставятъ кружку или какой-нибудь пиковый тузъ играетъ главную роль. Онъ имѣетъ право перекрыть всякую взятку, которая въ данномъ случаѣ считается вдвойнѣ.

Разыгрывается эта мушка безъ козырей, и первый выходъ принадлежитъ игроку, сидящему по лѣвую сторону сдающего.

Разыгрышъ происходитъ такъ: если кто-либо, напр., пошелъ хоть съ бубенъ, то слѣдующій игрокъ обязанъ также дать бубну, если же ее не имѣется, то онъ можетъ прикупить или сказать пасъ, но другую масть ни въ какомъ случаѣ сносить не имѣетъ права. Другой игрокъ поступаетъ также, какъ и первый, или пасуетъ, если нѣтъ масти, сбросить или прикупить, если желаетъ. То же дѣлаетъ и четвертый игрокъ. Взятка принадлежитъ тому, чья карта во взяткѣ будетъ старшею.

Если требуемой игрокомъ масти не окажется ни у кого изъ играющихъ и никто не пожелаетъ для нея прикупить и потому всѣ трое спасуютъ, то игрокъ обязанъ взять свою карту обратно и дѣлаетъ выходъ слѣдующій игрокъ; если на требуемую масть хоть одинъ изъ игроковъ положить карту, а двое остальныхъ игроковъ спасуютъ, то взятка считается.

Тотъ игрокъ, который не возьметъ ни одной взятки, вносить къ копилку штрафъ, предварительно назначенный сообща.

Такой же штрафъ вносить и тотъ, кто спасуетъ, имѣя требуемую масть.

Каждый игрокъ взятую имъ взятку записываетъ съ обозначеніемъ, къ какой масти она принадлежитъ.

Кто возьметъ взятку, тотъ не имѣетъ права отвѣчать съ той же масти, но обязанъ ходить съ какой-либо другой.

Если при сдачѣ у кого-либо изъ игроковъ окажутся четыре или три карты одной масти, то онъ ихъ кладетъ на столъ крапомъ вверхъ и проситъ игроковъ взять по картѣ.

Взаимнъ взятыхъ у него картъ, онъ беретъ новыя изъ прикупа, сбрасывая изъ своихъ по одной ему ненужной.

Подобное правило соблюдаютъ также и при пиковой масти съ тузомъ. Такъ что пиковый тузъ легко можетъ перейти въ руки другихъ игроковъ.

Ни одинъ игрокъ не имѣетъ права скрыть пришедшія къ нему одинаковыя масти.

Чтобы окончить партію, слѣдуетъ сыграть четыре игры, т. е. сдать четыре раза.

Въ каждой игрѣ, кто прежде всѣхъ снесетъ свои карты, тотъ въ кассу ничего не платитъ, а всѣ прочіе игроки условленную плату.

Тотъ игрокъ, который въ четвертой игрѣ прежде всѣхъ снесетъ свои карты, получаетъ изъ кассы остатокъ.

Когда четвертая игра окончена, то производится раскладка денегъ, что дѣлается слѣдующимъ образомъ.

Каждый игрокъ подводитъ итогъ всѣхъ своихъ взятокъ, которыя взяты имъ въ продолженіе четырехъ игръ, причемъ каждая можетъ имѣть свою цѣну въ слѣдующемъ порядкѣ:

Пиковая взятка	стоитъ	1 коп.
Трефная	»	2 коп.
Бубновая	»	3 коп.
Червонная	»	4 коп.

Положимъ, это не есть безусловная стоимость, такъ какъ цѣна взятки опредѣляется по предварительному соглашенію, поэтому цѣна можетъ быть увеличена или уменьшена.

Какъ мы уже говорили выше, каждая взятка, прикрытая тузомъ, цѣнится вдвое.

Если начинается новая партія, то копилка опять пополняется новыми вкладами, и игра продолжается тѣмъ же порядкомъ, о которомъ мы только что говорили.

Р А М С Ъ.

П р а в и л а и г р ы.

1) Рамсъ разыгрываютъ втроемъ, вчетверомъ, впятеромъ, вшестеромъ въ двѣ колоды изъ 32 картъ. Порядокъ картъ слѣдующій: король, дама, валетъ, тузъ, десятка и т. д. до шестерки.

2) Такъ какъ въ рамсѣ только одинъ игрокъ выигрываетъ партію, а другіе всѣ проигрываютъ, то необходимо передъ игрой условиться о суммѣ проигрыша.

3) Играющіе записываютъ отъ 15 до 25 призовъ. У кого на рукахъ тузъ пикъ, тотъ выбираетъ мѣсто и сдаетъ карты. Тузъ пикъ считается первымъ, тузъ трефъ вторымъ, тузъ бубенъ третьимъ, тузъ червей четвертымъ.

4) Игроки, имѣющіе на рукахъ хорошія карты, говорятъ: играю, а тѣ, у которыхъ плохи, говорятъ пасъ. Послѣ сдачи картъ, за сносомъ неудовлетворительныхъ, покупаются новыя карты въ количествѣ одной, двухъ и даже до пяти.

5) У кого тузъ пикъ, тотъ непременно долженъ играть, а если у него нѣтъ, то можно пасовать. За взятыя взятки списываются призы, за одну одинъ призъ, за двѣ два приза и т. д. Если при картахъ имѣется тузъ пикъ и возьмется взятка, то списывается пять.

6) Пять одинаковыхъ сданныхъ картъ на руки составляютъ рамсѣ, за который списывается 5-ть призовъ, а партнеры ставятъ по 5 ремизовъ, а имѣющій на рукахъ туза пикъ ставитъ 10 ремизу. Кто объявитъ рамсѣ козырной масти, тотъ списываетъ 10 ремизовъ, а партнеры по 10-ти ремизовъ приписываютъ; тотъ же, у котораго былъ тузъ пикъ, приписываетъ 15 ремизовъ.

При покупномъ рамсѣ списывается и приписывается точно также, за исключеніемъ только того партнера, который не прикупалъ.

7) Если играющій съ пиковымъ тузомъ не возьметъ ни одной взятки, то онъ приписываетъ 10 ремизу, т. е. пять за туза пикъ и пять за несдѣланныя взятки. Если же партнеръ, имѣющій пиковаго туза на рукахъ, открываетъ рамсѣ (четыре одинаковыхъ карты, не козырной масти), тогда всѣ приписываютъ по 5-ти ремизу, а партнеръ съ пиковымъ тузомъ приписываетъ десять—пять за пиковаго туза и пять за открытый рамсѣ. При рамсѣ же козырной масти, имѣющій пиковаго туза, приписываетъ 15 ремизу, а остальные по 10-ти. Но если при пиковомъ тузѣ были два красныхъ или черныхъ валета, тогда приписывается пятью призами болѣе.

8) Играющій съ пиковымъ тузомъ и берущій съ нимъ взятку списываетъ 6 призовъ, при двухъ взяткахъ списываетъ 7 и т. д. Партнеры же, не взявшіе ни одной взятки, приписываютъ по 5-ти ремизу. За пять пикъ, съ тузомъ и

рамсь съ другими козырями списывается 10 призовъ. Партнеры же ставятъ по 5-ти ремизу. Когда же четыре пики и при нихъ тузь пикъ козырные, тогда списывается 15 призовъ, а участвующіе въ игрѣ приписываютъ по 10-ти ремизу. Пиковый тузь съ двумя валетами при одной взяткѣ списываютъ 11, а при четырехъ валетахъ и одной взяткѣ списываетъ 16 призовъ.

9) У кого на рукахъ два одинаковыхъ (черной или красной масти) валета, тотъ можетъ съ ними пасовать и списывать за нихъ 5 призовъ. Можно и такъ: объявивши играющимъ о двухъ имѣющихся валетахъ, прикупить и взявши одну взятку, списать 6 призовъ, при двухъ 7 и т. д.

Вскрытый козырь составляетъ неотъемлемую собственность сдающаго.

Иногда случается, что сдающій карты вскрываетъ козыря—валета и имѣя въ сданныхъ уже картахъ валета одинаковой съ нимъ масти, прикупаетъ и беретъ взятки, за которыя и списываетъ обыкновеннымъ порядкомъ. Если же онъ и не возьметъ ни одной взятки, то валеты пропадутъ и идутъ въ зачетъ ремиза. Иногда случается такъ, что имѣющій двухъ валетовъ на рукахъ прикупаетъ еще двухъ валетовъ и беретъ взятку, тогда онъ списываетъ 11 призовъ. Если играющему придутъ четыре валета, то онъ списываетъ 10 призовъ. Если же онъ, оставивъ на рукахъ козырнаго валета, прикупить четыре карты, которыя составятъ козырный рамсь, тогда играющій списываетъ 20 призовъ, десять за валетовъ и десять за рамсь. Партнеры же приписываютъ за козырный рамсь по 10-ти ремизу, а тотъ, у кого пиковый тузь, ставитъ 15. Бываетъ иногда, что имѣющій четырехъ валетовъ, оставивъ на рукахъ одного только козырнаго, прикупаетъ къ нему четырехъ пикъ съ тузомъ, тогда списывается 25 призовъ.

10) Если кто заявитъ о томъ, что у него два одинаковыхъ валета и не пасуетъ, а прикупаетъ, то, не взявши ни одной взятки, валеты его идутъ въ зачетъ должнаго ремиза. Прикупщикъ къ валетамъ, не купивши пиковаго туза и не взявши взятки, ставитъ 5 ремизовъ; съ пиковымъ же тузомъ, и не взявши взятки, приписываетъ 10 ремизовъ. Когда же къ двумъ валетамъ прикупить еще двухъ и не взять взятки, тогда два валета идутъ въ зачетъ ремиза, за остальные списывается 5 призовъ. Если же въ то время, когда у насъ на

рукахъ два своихъ и два купленныхъ валета, одинъ изъ партнеровъ открываетъ рамсъ, тогда при простомъ рамсѣ два валета пропадаютъ, а за два списывается. При козырномъ же рамсѣ пропадаютъ всѣ четыре валета. Но если случится, что, имѣя двухъ валетовъ, вы покупаете еще двухъ съ пиковымъ тузомъ, и въ то же время вашъ партнеръ покупаетъ козырный рамсъ, тогда вамъ придется приписывать 15 ремизу, но при вычетѣ за 4-хъ валетовъ 10-ти прибавляется къ ремизамъ только пять.

Кромѣ этого вида рамса, существуетъ еще такъ называемый рамсъ съ тузами. Порядокъ прикупа и правила тѣ же, что и въ вышеописанномъ рамсѣ. Разница заключается въ томъ, что валеты не считаются, тузы же имѣютъ особенное значеніе, тузь пикъ—5 фишъ, тузь трефъ—10, тузь бубень—15, тузь червей—20.

Тузовъ сбрасывать нельзя.

Въ случаѣ ремиза на рукахъ при тузѣ, къ обыкновенному ремизу прибавляется стоимость туза.

Выигравшимъ партію считается тотъ, кто раньше другихъ возьметъ 100 фишъ.

Иногда при игрѣ рамсъ придаютъ особое значеніе дамѣ пикъ, которая при взяткахъ стоитъ 25 фишъ, а при отсутствіи взятокъ увеличиваетъ ремизъ на 25. Если играютъ рамсъ съ дамой пикъ, то ее сбрасывать также нельзя.

«66»

Эта игра нѣмецкаго происхожденія, требуетъ сообразительности и памяти.

Все основаніе и весь смыслъ этой игры сосредоточивается на томъ, чтобы постараться, при посредствѣ взятыхъ взятокъ, набрать такое количество очковъ, чтобы счетъ ихъ образовалъ сумму 66.

Кто первый насчитаетъ 66 поэновъ, за тѣмъ остается и партія.

Счетъ выиграннымъ партіямъ ведется слѣдующимъ образомъ: подлѣ каждого игрока кладется по семеркѣ или восьмеркѣ, смотря по желанію играющихъ, и эти карты закрываются какой-либо другой картой.

Выигравшій партію открываетъ нѣсколько очковъ на

закрытой семеркѣ, сообразуясь съ ниже слѣдующимъ расче-
томъ.

Играютъ на партію, опредѣляя ея стоимость, или по сто-
имости незакрытыхъ очковъ, все зависитъ отъ условія.

При игрѣ въ 66 выбрасываются карты ниже девятки, а
остальныя отъ туза до девятки расцѣниваются слѣдующимъ
образомъ:

Тузь	11 очковъ.
Король	4 очка
Дама	3 »
Валетъ	2 »
Десятка	10 очковъ.
Девятка	0 »

Первый разъ сдаетъ младшая карта. Въ началѣ каждой
послѣдующей игры сдача принадлежитъ тому, кто сдѣ-
лалъ 66.

Каждому сдается по одной картѣ, счетомъ до шести.

Послѣ сдачи открывается козырь, остальныя же карты
составляютъ талонъ.

При розыгрываніи карта изъ талона берется тѣмъ, кто
взялъ взятку, а за нимъ уже другимъ.

Масти, кромѣ козырей, при сносѣ картъ не играютъ ни-
какой роли, на черную масть можно бросить красную, а на
красную черную, на пиковую можно сбрасывать трефовую,
а когда ходятъ напр. съ червей, можно бросать бубень и т. д.
все дѣлается по произволу и расчету бросающаго, т. е. сно-
сящаго карту по своему усмотрѣнію и за все это никакихъ
штрафовъ не пишется.

Перекрывать же карту пошедшаго можно только стар-
шей картой однородной масти. Такъ напр. даму бубень онъ
можетъ перекрыть королемъ, тузомъ или десяткой бубень,
такъ какъ дама оцѣнивается въ 3 очка, а король въ 4, тузь
въ 11, а десятка въ 10, но бить валетомъ нельзя, такъ какъ
валетъ составляетъ 2 очка, т. е. стоимость ниже дамы, имѣю-
щей 3 очка и т. д. въ этомъ родѣ.

Въ свою очередь, если кто найдетъ для себя расчетъ уби-
вать какія-либо карты, чтобы получить взятки—козыремъ,
то несмотря на то, что имѣетъ ту масть, съ которой пойдена
карта десятка, то по желанію и даже выгодноѣ убить ее
маленькимъ козыремъ, напр., девяткой или валетомъ, такъ

какъ во взятой взяткѣ будетъ у васъ десять очковъ, что весьма важно для будущихъ счетовъ, изъ коихъ должна образоваться цифра 66.

Но въ данномъ случаѣ некозырную десятку лучше убить тузомъ той же масти, такъ какъ вы получите въ вашей взяткѣ десять очковъ отъ вашего партнера и одиннадцать очковъ отъ вашего туза, что составитъ 21 очко въ одной взяткѣ, между тѣмъ, какъ, покрывъ десяткой, вы израсходуете козыря и получите всего десять очковъ, такъ какъ девятка счета никакого не имѣетъ.

Вообще лучше всего всегда стараться перекрывать старшія карты противной стороны своими старшими картами, чтобы постараться набрать какъ можно болѣе очковъ и тѣмъ самымъ составить изъ нихъ цифру 66.

Тотъ, у кого на рукахъ король и дама одной масти, но не козырей, и если ему очередь дѣлать ходъ, то онъ можетъ сказать 20 и обязанъ пройти съ короля или дамы. Эти объявленные 20 очковъ присчитываются къ его набраннымъ очкамъ, находящимся въ его взяткахъ. Эти же 20 очковъ одинаково считаются и тогда, если бы король или дама не взяли взятку, а были покрыты вашимъ партнеромъ.

Имѣющій короля, даму козырей, можетъ пойти съ одной изъ этихъ картъ, объявивъ 40 очковъ, которые прибавляются къ прежде взятымъ очкамъ.

Предположимъ, что вы взяли первую валетомъ и королемъ, которые стоятъ 2 и 4, слѣдовательно, въ вашей первой взяткѣ 6 очковъ. Далѣе вы объявили 20 очковъ на простомъ королѣ съ дамой и пошли съ дамы, партнеръ убилъ даму, а отвѣтилъ напр. съ некозырной девятки, вы же, имѣя короля съ дамой, перекрываете ничего нестоющую девятку какимъ нибудь козыремъ, хотя бы десяткой и получаете взятку, которая прибавитъ къ имѣющимся у васъ 20 очкамъ 10 очковъ (десятка), затѣмъ, выходя съ короля козырей, вы объявляете 40 и, такимъ образомъ, у васъ насчитывается уже больше 66, которыя необходимы для окончанія розыгрыша и первый розыгрышъ слѣдовательно взять вами.

Игрокъ, имѣющій короля и даму одной масти и не успѣвшій сдѣлать съ ними хода теряетъ право получить за нихъ 20 или 40 очковъ.

Десяткой козырей можно подмѣнить вскрытаго козыря, ни лишь только послѣ первой взятки.

Когда талонъ разобранъ, то произволь сбрасывать карты не въ масть прекращается и партнеры обязаны давать на масть должную масть, на козыря—козыря. Если же масти однородной не будетъ находиться, то обязаны непременно крыть эту масть козыремъ, хотя бы пришлось ничего не стоящую простую девятку перекрывать козыремъ тузомъ, стоящимъ 11 очковъ.

Если кто изъ игроковъ при началѣ игры или въ ея серединѣ надѣется, что по расчету картъ, имѣющихся у него на рукахъ, возьметъ всѣ 66 очковъ, то онъ можетъ объявить колоду закрытою и находящимся козыремъ подъ картами закрываетъ колоду.

Послѣ этого игра продолжается своимъ чередомъ, но дѣлается обязательно для игры, какъ будто бы всѣ карты разобраны, т. е. давать масть на масть, бить козыремъ козыря и т. д., о чемъ мы уже говорили.

Если послѣ закрытія колоды тотъ игрокъ, кто ее закрылъ, не доберетъ полностью 66 очковъ, проигрываетъ вдвойнѣ, если бы игрокъ долженъ былъ открыть одно очко, то онъ этого не дѣлаетъ, а напротивъ его партнеръ, хотя бы и не взялъ ни одной взятки, открываетъ два очка.

Игрокъ, взявшій послѣднюю взятку, присчитываетъ къ своимъ очкамъ сверхъ всего десять очковъ.

Если кто-либо изъ игроковъ возьметъ менѣе половины 66, то-есть менѣе 33 очковъ, то противная сторона имѣетъ право открыть 2 очка.

Если же кто возьметъ 33 очка и даже болѣе, но не возьметъ всѣхъ 66, то противная сторона открываетъ 1 очко.

Если же, наконецъ, кто не возьметъ ни одного очка, хотя и будетъ имѣть одну или двѣ взятки, но состоящія изъ четырехъ девятокъ, то противная сторона открываетъ три очка.

Если кто закроетъ колоду и не возьметъ ни одной взятки, то противная сторона открываетъ 6 очковъ, хотя по сіе время, сколько намъ не приходилось играть въ 66, подобнаго казуса еще не случалось никогда.

Напротивъ, иногда приходилось видѣть, что эти же 6 очковъ противная сторона открывала тогда, когда она не брала ни одной взятки, а партнеръ его, закрывъ колоду, не добралъ 66 очковъ, въ подобномъ случаѣ 6 очковъ открываютъ лишь по предварительному взаимному соглашенію.

Въ случаѣ, если оба партнера взяли по 66 очковъ, выигрываетъ взявшій послѣднюю взятку.

СТУКОЛКА.

Игра въ стуколку очень легка и интересна въ томъ отношеніи, что можно проиграть и выиграть много.

Число игроковъ въ стуколкѣ не ограничено никакимъ количествомъ, и это, кажется, ея главное и неоспоримое достоинство. Она тѣмъ живѣе и завлекательнѣе, когда игроковъ за столомъ много.

Сговорившись по чемъ играть, игроки ставятъ условленную сумму на столъ, то-есть ставятъ на конъ. Сдающій, провѣривъ деньги, спрашиваетъ партнеровъ, какъ играть: со шлейфомъ, или гальцомъ. И получивъ отвѣтъ: играемъ съ гольцомъ, беретъ колоду, тасуетъ ее по заведенному порядку, даетъ снять и сдаетъ по три карты каждому играющему. Сдавши по три карты, откладываетъ въ сторону колоду, которая и называется гольцомъ, то-есть прикупкой.

Виды стуколки. Въ настоящее время стуколка имѣетъ слѣдующія видоизмѣненія:

- 1) Стуколка съ гольцомъ.
- 2) » съ прикупкой.
- 3) » со шлейфомъ.
- 4) » обязательная.

Общія правила стуколки.

Колода, употребляемая въ стуколкѣ—въ 52 карты. Сдають по одной картѣ каждому партнеру, чтобы у всѣхъ образовалось по три карты.

Стукнуть по столу—означаетъ желаніе играть, въ противномъ случаѣ говорится пасъ. Когда очередь доходитъ до сдающаго и онъ выразилъ свое рѣшеніе идти или нѣтъ, то дается прикупка, при чемъ желающій купить отнюдь не долженъ показывать виду, отбрасывая свои ненужныя карты, сколько ему слѣдуетъ прикупить картъ. Онъ можетъ сбросить эти карты тогда лишь, когда дойдетъ до него очередь, причемъ покупатель обязанъ сбросить ненужныя ему карты и получить отъ сдающаго взаменъ ему нужныя карты.

Если у игрока, который долженъ ходить, имѣется козырный тузъ, то онъ обязательно долженъ съ него ходить, или же съ козырнаго короля, если онъ у него съ дамой, если

игрокъ этого правила не исполнить, то ставить штрафъ въ размѣрѣ той суммы, которую въ эту игру разыгрываютъ. Это правило обязательно для всѣхъ игроковъ.

Каждая идущая карта должна обязательно перебиваться старшей картой, пропускать или рѣзать не дозволяется.

Если у играющаго не найдется той масти, съ которой вышли, то онъ обязанъ, безъ всякаго размышленія, крыть ее козыремъ.

Пересдача производится при слѣдующихъ случаяхъ, если при сдачѣ откроется какая-либо карта, или будетъ недочетъ въ картахъ. Если же сдатчикъ откроетъ свою карту, и эта карта не будетъ козырной тузъ, то сдача признается правильной, въ противномъ случаѣ необходимо пересдать.

Когда кто-либо сдаетъ не въ очередь, но карты еще не были посмотрѣны, то игра признается законной, въ противномъ случаѣ требуется пересдать.

Ставки для розыгрыша стуколокъ зависятъ отъ общаго согласія и всегда ставятся каждымъ нечетное число, такъ напр., 6, 9, 12, 15 и пр.

Такъ какъ вся игра въ стуколку состоитъ изъ трехъ взятокъ, то всю сумму денегъ, положенную каждымъ игрокомъ на столъ передъ началомъ игры, дѣлятъ на три, и каждый, взявши взятку, получаетъ изъ этой суммы $\frac{1}{3}$ часть. Взявшій двѣ взятки $\frac{2}{3}$ и взявшій три взятки всю сумму полностью.

Тотъ играющій, который не взялъ ни одной взятки, обязанъ поставить наличными деньгами ту сумму, которая находилась во время розыгрыша на столѣ. Такъ напр., если на столѣ было 60 коп., то невзавшіе взятки ставятъ по 60 коп.

Кромѣ этой суммы, каждый сдающій долженъ поставить еще условленную сумму ставки, напр., если играютъ по 3, 6 или 9 коп. за ставку, то въ случаѣ ремиза сдатчикъ долженъ поставить еще выставленную одну и такимъ образомъ ставки стуколоки возрастаютъ.

Стуколка съ гольцемъ.

Игрокъ, сидящій возлѣ сдатчика, беретъ на руки карты и соображаетъ, подходятъ ли онѣ для того, чтобы прикупить къ нимъ, или рѣшиться прямо играть безъ прикупа, или совсѣмъ ихъ бросить и взять гольца. Точно также всѣ

остальные игроки поочереды выражают свои намеренія. Если есть на рукахъ одна или двѣ взятки, то играютъ безъ прикупа. При хорошей масти и козырѣ прикупаютъ. При плохихъ картахъ пасуютъ.

Разбивать прикупку или не разбивать зависитъ отъ предварительнаго условія. По настоящему прикупку (гольца) разбивать не слѣдуетъ.

Начинаетъ игру всегда тотъ, кто имѣлъ счастье взять голца.

Если сдающій карты сказалъ играю, то партнеръ, находящійся у него за рукой, обязательно долженъ играть и пасовать не имѣетъ никакого права.

Стуколка разыгрывается самымъ простымъ способомъ: всякій изъ играющихъ долженъ стремиться къ тому, чтобы взять одну или двѣ взятки, за которыя онъ долженъ, по окончаніи игры, получить съ кона то, что ему придется, согласно предварительному уговору.

Каждая идущая карта перебивается старшей мастью. Если же той масти, которую требуютъ, нѣтъ, то взятка бьется козыремъ.

Тѣ изъ играющихъ, на долю которыхъ не выпадетъ ни одной взятки, платятъ ремизъ, по расчету стоимости тѣхъ денегъ, которыя находятся на столѣ.

Пасовать въ стуколку можно только до того времени, покуда которымъ нибудь изъ игроковъ не взять голца, въ такомъ случаѣ игра становится обязательною.

Въ нѣкоторыхъ случаяхъ принято за правило расплачиваться не послѣ каждой игры, а послѣ нѣсколькихъ сыгранныхъ игръ: двухъ, трехъ, четырехъ, и т. д.

Стуколка съ прикупкою.

Послѣ сдачи начинается объясненіе, кто желаетъ играть и кто пасуетъ. Когда очередь объявленія доходить до сдающаго и когда онъ тоже объявляетъ свое желаніе или нежеланіе играть, то начинается покупка, которую раздаетъ тотъ же сдатчикъ изъ сдающихъ картъ.

Сбросивъ козырѣ, который, какъ и въ предыдущую игру, находился на картахъ, сдатчикъ сдаетъ то количество картъ, которое играющіе сбросятъ.

Болѣе шести человѣкъ въ эту стуколку играть не должно,

такъ какъ колоды въ 52 карты не хватаетъ для всѣхъ при желаніи купить; можно допустить и болѣе играющихъ, но тогда тотъ, кому не достало карты для покупки, долженъ идти на своихъ безъ прикупки.

Самое лучшее число играющихъ въ эту стуколку это 5 человѣкъ.

Ходъ предоставляется тому, кто первый заявилъ желаніе играть.

Если изъявилъ желаніе играть только одинъ человѣкъ, а остальные спасовали, то сдатчикъ обязанъ играть, даже и тогда, когда у него на рукахъ не имѣется ни одного козыря.

Если случится, что всѣ играющіе спасуютъ, то сдатчикъ не мудрствуя лукаво, беретъ всѣ деньги со стола, которыя были поставлены для розыгрыша, въ свою пользу.

Вся игра и расчеты ведутся согласно обыкновенной стуколкѣ.

Стуколка со шлейфомъ.

Стуколка эта имѣетъ разницу отъ предыдущей въ томъ, что козырь не открывается и не кладется на колоду, и смотритъ его лишь только одинъ сдатчикъ, который и объявляетъ масть.

При этой стуколкѣ сдатчику вмѣняется въ обязанность непременно играть, хотя бы даже играть заявили всѣ играющіе.

Тотъ козырь, который объявилъ сдатчикъ, онъ можетъ взять къ себѣ и прикупая можетъ бросить всѣ три карты и замѣнить ихъ новыми изъ колоды. Но такъ какъ съ козыремъ у него образуется четыре карты, а по правиламъ игры требуется только три, то онъ долженъ сбросить еще одну карту и просить выхода.

Но если бы былъ на столѣ большой ремизъ, а сдатчикъ боялся бы обремизиться, то онъ имѣетъ право козыря открыть и положить его на колоду, послѣ чего по своему желанію можетъ играть или пасовать.

Объ этомъ отступленіи сдатчикъ обязанъ заявить прежде, чѣмъ начнетъ сдачу, въ противномъ случаѣ онъ обязательно долженъ играть.

Прежде чѣмъ сдатчикъ не объявитъ козыря, онъ не имѣетъ права смотрѣть свои карты.

Объявленнаго козыря сдатчикъ не имѣетъ права смѣшивать со своими картами, а долженъ положить его отдѣльно. Далѣе игра ведется такъ-же, какъ и съ прикупкой.

Въ этой игрѣ бываютъ постоянные ремизы, а потому играя даже по маленькой, можно очень легко проиграть ощутительный кушъ, или при счастья, наоборотъ, можно выиграть кушъ.

Подобная игра въ стуколку считается самою азартною и самою несправедливою.

При этой игрѣ еще допускается, такъ называемая, темная, т. е. объявить иду или не иду, прежде чѣмъ посмотрѣть свои карты. За это каждому храбрцу для поощренія его храбрости дозволяется купить еще одну лишнюю карту. Такъ, напр., если онъ сброситъ три, дадутъ четыре; лишнюю карту, понятно, онъ долженъ сбросить и, оставивъ три, можетъ продолжать игру.

Въ этой игрѣ допускается такъ называемый разрѣзь, покупка, которая дѣлается при слѣдующихъ обстоятельствахъ:

Послѣ того, какъ всѣ желающіе играть прикупили должное количество картъ, и тѣ, кто пасовали, могутъ заявлять желаніе, что они хотятъ идти въ разрѣзь, причемъ изъ оставшихся картъ берутъ каждый по четыре карты, и одну изъ нихъ сбрасываютъ.

Первый выходъ дѣлаетъ купившій въ разрѣзь. Если желающихъ играть въ разрѣзь нѣсколько, то выходъ дѣлаетъ тотъ, кто купилъ послѣдній, идущій въ разрѣзь.

Стуколка обязательная.

Всѣ играющіе обязаны ставить условленную сумму для розыгрыша, не пасовать и играть на своихъ картахъ безъ прикупа. Во вторую сдачу, если появится ремизъ, то игра необязательна и желающіе могутъ пасовать.

Если ремизъ розыгранъ, всѣ снова ставятъ условленную сумму, причемъ слѣдуетъ замѣтить, что какъ при началѣ игры, такъ и при дальнѣйшемъ ходѣ, каждый сдающій обязанъ ставить вдвое больше противъ той суммы, которую ставятъ остальные партнеры. Эта игра опять обязательна до появленія ремизовъ.

ЭКАРТЕ ФРАНЦУЗСКОЕ.

Число партнеровъ въ экарте два, но допускается неограниченное количество входящихъ. Колода, употребляющаяся для этой игры—32 карты, при чемъ высшая карта—король, далѣе слѣдуетъ дама, валетъ, тузъ и т. д., до семерки включительно. Партія играется въ 5 поэновъ, которые отмѣчаются четырьмя жетонами или контръ-марками. Тотъ, кто вскрываетъ короля, отмѣчаетъ одинъ поэнь. Но прежде, чѣмъ карта коснется стола, т. е. будетъ взята взятка, партнеръ, имѣющій короля, долженъ объявить объ этомъ.

Объявляя короля, говорить: король у меня.

Если ходятъ прямо по первой картѣ съ короля, то можно отмѣчать за него, не объявляя.

Имѣютъ право не объявлять короля, но въ такомъ случаѣ за него не отмѣчаютъ. Такимъ образомъ поступаютъ, желая обмануть противника.

Тотъ, кто сдаетъ, прежде чѣмъ сдѣлаетъ ходъ, обязанъ объявлять короля, если послѣдній находится въ его игрѣ. Но гораздо выгоднѣе объявлять объ этомъ послѣ того, какъ противникъ уже сдѣлалъ первый ходъ.

Если играющій объявилъ короля, не имѣя его въ своей игрѣ, то противникъ его имѣетъ право взять назадъ карты, которыми онъ сходилъ.

Играющій, взявшій три взятки, отмѣчаетъ одинъ поэнь. Тотъ, кто беретъ всѣ взятки, отмѣчаетъ два поэна.

Больше двухъ поэновъ отмѣтить нельзя, развѣ только есть король.

Если первый, которому приходится ходить, недоволенъ своими картами, то онъ можетъ просить, чтобы ему дали другія карты, сколько ему вздумается, не больше, впрочемъ, пяти, говоря при этомъ: я сношу, или предлагаю.

Противникъ разсматриваетъ свою игру и если онъ думаетъ улучшить ее сносомъ, то отвѣчаетъ, сколько, и отдаетъ просившему число требуемыхъ картъ, причемъ беретъ и себѣ самому столько картъ, сколько онъ снесъ.

Если сдающій отказывается отъ сноса и не сдѣлаетъ ни одного поэна, то онъ теряетъ два поэна. Первый дѣлающій ходъ, теряетъ столько же, если онъ, не дѣлая сноса, не сдѣлаетъ ни одного поэна.

Сдающій всегда обязанъ объявить, сколько онъ сносить, если его спрашиваетъ объ этомъ противникъ.

Можно сносить, одинъ, два, три раза, пока не выйдетъ весь талонъ.

Легко можетъ случиться, что противникъ будетъ все сносить, и наконецъ, талона не хватитъ; сдающій же не замѣтитъ этого, тогда другой партнеръ можетъ дополнить недостающія карты изъ послѣдняго сноса.

Каждый партнеръ прежде, чѣмъ получить новыя карты, долженъ сбросить свои въ сторону, противоположную талону. Сносы двухъ игроковъ не должны смѣшиваться и никто не имѣетъ права смотрѣть ихъ; виновный долженъ играть съ открытыми картами.

Партія начинается заявленіемъ партнера въ первой рукѣ о желаніи сдѣлать сносъ или ходить, или же объявленіемъ короля. Игрокъ же во второй рукѣ долженъ положить талонъ или обозначить козыря, спросить сколько сносить, или, наконецъ, объявить, что онъ самъ не хочетъ сносить.

Нельзя отказываться сбрасывать требуемую масть, если она только и есть на рукахъ.

Точно также нельзя скидывать младшую карту, если у васъ есть старшая карта той же масти, напр., вы не можете сбросить валета пикъ на даму пикъ, если у васъ есть король той же масти.

Если сбросили не по приведеннымъ правиламъ и это замѣтили, то каждый играющій снова беретъ свои карты. Въ этомъ случаѣ сдѣлавшій ошибку записываетъ всего только одинъ поэнъ, если онъ беретъ всѣ взятки и ни одного, если онъ только возьметъ одну взятку.

Если кто выходитъ изъ экарте, то проигрываетъ, какъ и въ большей части игръ. Бросать игру нельзя, когда есть поставленные пари.

Играющій, съ которымъ держали пари, можетъ слушаться совѣтовъ держащаго за него пари, если онъ находитъ ихъ хорошими, но принудить его къ этому нельзя.

Когда пари заключено подъ условіемъ реванша (отыгрышъ), то реваншъ обязателенъ только для выигравшаго, проигравшій можетъ отъ него отказаться.

Наконецъ, такъ какъ пари въ партіи бываетъ по договору,

то для того, чтобы они существовали, необходимо возобновлять ихъ каждый разъ, по ранѣе сдѣланному между двумя играющими условію.

Правила для игры въ экарте.

Иногда неблагоприятно сносить, когда вы хотите освободиться отъ меньшинства вашихъ картъ, потому что шансы на взятіе хорошихъ двухъ картъ могутъ быть неблагоприятны, такъ какъ вы не знаете, сколько снесетъ вашъ противникъ.

И такъ какъ отъ перваго играющаго зависитъ выборъ сносить или играть такъ, то онъ хорошенько долженъ разсмотрѣть игру свою еще до сноса.

2. Есть извѣстныя игры, въ которыя можно проигратся только тогда, когда у вашего противника есть два козыря. При такомъ расположеніи картъ сносить ихъ нельзя.

3. Если у васъ есть козырь, король, дама и двѣ слѣдующія карты той же масти, начинайте ходить съ дамы и съ младшихъ той же масти картъ. Если дама будетъ бита, то у васъ останутся двѣ карты, чтобы удержать за собой ходъ и продолжать игру.

4. Если у васъ есть козырь, король и три карты, съ нимъ одномастныхъ, начинайте ходить съ козыря, если только это крупная карта.

5. Если у васъ есть маленькій козырь, терцъ и маленькая карта другой масти, то начинайте ходить съ сильной масти, съ короля, если онъ будетъ бить, то продолжайте козырять, а потомъ опять идите съ сильной масти.

6. Если у васъ два козыря, тузъ и два разномастныхъ валета, то начинайте съ валета, который защищенъ. Если вы возьмете взятку и ваши козыри окажутся хорошими, то продолжайте съ нихъ.

7. Если у васъ два козыря и три карты другой масти, то придержите козырей на случай.

8. Если у васъ два козыря: король и, кромѣ того, двѣ другія карты, ходите съ маленькой карты и овладѣйте опять ходомъ черезъ козыря, продолжайте играть другимъ козыремъ; разъ онъ не будетъ бить, то ходите королемъ.

9. Если у васъ есть два короля, дама и одномастная карта, а также другая маленькая разной съ ней масти, то ходите

съ вашей дамы, предполагая, что у вашего противника есть крупный козырь. Если она взята козыремъ, то овладѣвайте опять вашимъ ходомъ маленькимъ козыремъ, потомъ ходите вторымъ вашимъ козыремъ, а вслѣдъ за нимъ и картой одной масти съ дамой. Если одинъ изъ вашихъ козырей не важенъ, начинайте съ карты, которая не имѣетъ одинаковой себѣ масти. Если вашъ противникъ побьетъ ее и выйдетъ въ масть, то вашъ маленькій козырь будетъ играть.

10. Если у васъ есть король не защищенный и другой король, защищенный другой картой, или дама съ одномастной картой, то ходите съ защищенного короля и продолжайте въ ту же масть, такъ какъ между этими картами нѣтъ ни одного козыря. Если вашъ противникъ побьетъ короля козыремъ, вы имѣете шансы получить ходъ, взявши вторымъ королемъ или дамой.

11. При секансѣ изъ трехъ козырей, ходите со старшаго.

12. Если вы начнете козырять и не думаете, чтобы вашъ противникъ придержалъ одну масть, то придержите остальныхъ вашихъ козырей, чтобы завладѣть снова ходомъ, и ходите съ одной изъ младшихъ картъ.

13. Если послѣ двухъ взятокъ у васъ останутся дама и два маленькіе козыря, то скорѣй идите въ маленькую карту, а не даму, чтобы вашъ противникъ не могъ побить ее королемъ.

14. Если у васъ плохая игра и всего только одинъ козырь, начинайте съ самой младшей и плохой карты, приберегая вашего козыря для взятки.

ПОЛЬСКІЙ БАНЧОКЪ.

Число партнеровъ въ польскій банчокъ неограниченно.

Банкометъ опредѣляется по жребію: именно, начинаетъ метать банкъ вынувшій младшую карту. Банкометъ закладываетъ въ банкъ какую-нибудь сумму денегъ.

Стасованныя и снятыя двѣ колоды карты, по 52 листа каждая, банкометъ сдаетъ по одной картѣ всѣмъ, пока у каждого не окажется по три карты, причемъ себѣ не сдаетъ ни одной, послѣ роздачи держитъ карты передъ собой крапомъ вверхъ.

Игрокъ, сидящій въ первой рукѣ, т. е. лѣвый сосѣдъ

банкомета, смотреть на свои карты и заявлять о томъ, идетъ или пасуетъ; въ первомъ случаѣ онъ опредѣляетъ свою ставку въ размѣрѣ, не превышающемъ ставку банкмета.

Послѣ того какъ поставлена сумма, банкметъ беретъ первую верхнюю карту съ колоды и открываетъ ее; если карта эта будетъ старше, какъ обыкновенныя карты, согласно ихъ стоимости и масти, то банкметъ беретъ ставку и приобщаетъ къ своему банку, въ противномъ случаѣ банкметъ выплачиваетъ партнеру его ставку.

Далѣе продѣлываетъ слѣдующій игрокъ то же самое, потомъ опять слѣдующій и т. д., поочереди съ лѣвой стороны направо, и банкметъ каждому открываетъ слѣдующія карты.

Когда банкметъ откроетъ свою карту послѣднему понтеру, то, не тасуя картъ и не снимая ихъ, снова раздаетъ всѣмъ по три карты, и игра продолжается въ томъ же порядкѣ.

Тѣ же карты, которыя были уже разыграны, собираются правымъ сосѣднимъ игрокомъ, хорошо перетасовываются и подкладываются съ правой стороны банкмета, такъ что игра идетъ безостановочно.

Въ то время, когда сумма, заложенная въ банкъ, утроится, напр., изъ 5 рублей образовалось 15 или, наоборотъ, когда банкъ разберутъ понтеры, и въ немъ ничего не останется, банкметъ тогда обязанъ передать карты слѣдующему лѣвому своему сосѣду, который, хорошо стасовавъ карты, даетъ снять правому сосѣду и продолжаетъ дѣйствовать, какъ въ первый банкъ, кладя, конечно, предварительно сумму въ банкъ.

Когда и у второго банкмета въ банкѣ не останется ничего или, наоборотъ, банкъ утроится, то держать банкъ третій, слѣдующій игрокъ и т. д., пока сдача не обойдетъ всѣхъ игроковъ, причемъ ни одинъ изъ игроковъ не имѣетъ права отказаться держать банкъ, иначе онъ долженъ совсѣмъ оставить игру.

Банкметъ не имѣетъ права держать банкъ два раза подрядъ и равно не имѣетъ права ни брать къ себѣ изъ банка денегъ, лежащихъ на столѣ, ни добавлять денегъ въ банкъ.

Если понтеръ откроетъ карту раньше, чѣмъ будетъ поставлена желаемая сумма, то понтеръ можетъ поставить по

своему усмотрѣнію, т. е., согласуясь со своими картами, самую незначительную ставку, т. е. 5 коп.; конечно, карта банкомета сильнѣе карты понтера, въ противномъ случаѣ имѣетъ право поставить даже по банку, т. е. на всю ту сумму, которая будетъ находиться въ банкѣ.

«21».

Игра эта азартная и принадлежитъ къ запрещеннымъ клубнымъ играмъ.

Число игроковъ можетъ быть произвольное.

Карты, какъ въ макао, или баккара, т. е. двѣ полныхъ колоды по 52 карты, которыя хорошо смѣшиваются и снимаются понтеромъ, какимъ-либо, по желанію.

Банкометъ объявляетъ сумму своего банка, а понтеры ставятъ суммы, какія имъ угодно, но, понятно, не превышая суммы банка.

Вся эта игра основана на томъ, чтобы составить себѣ изъ имѣющихся на рукахъ картъ счетъ очковъ 21.

Когда карты розданы по одной въ количествѣ двухъ, то прежде всего обязанъ посмотрѣть банкометъ свои карты и когда у него число очковъ на картахъ будетъ 21, то онъ сейчасъ же обязанъ положить свои карты и не даетъ никому изъ понтеровъ смотрѣть свои карты, такъ какъ игра считается оконченной, причемъ забираетъ всѣ ставки, находящіяся на столѣ.

Если же у банкомета не будетъ 21 очка при сдачѣ, то открываютъ эти 21 очко тѣ изъ понтеровъ, у кого они окажутся, и этому банкометъ уплачиваетъ немедленно его ставку, вдвое болѣе имъ поставленной.

Если же ни у кого не окажется картъ съ очками 21, то всякій по своему усмотрѣнію имѣетъ право покупать карты не болѣе трехъ.

Выигрываютъ тѣ, у кого будетъ болѣе очковъ по сравненію съ очками картъ, вскрытыми банкометомъ, который и платитъ всѣмъ этимъ понтерамъ ихъ ставки, и, наоборотъ, получаетъ съ понтеровъ ихъ ставки, у кого будетъ меньше очковъ противъ очковъ банкомета.

Тѣ понтеры, у которыхъ счетъ очковъ будетъ равенъ счету очковъ банкомета, не выигрываютъ и не проигрываютъ,

а потому ставки свои они могутъ взятьъ обратно и поставитьъ другія, въ большей или меньшей суммѣ, по своему желанію.

Всѣ фигуры считаются за десять очковъ.

Тузъ считается за одно очко, но по усмотрѣнію понтера можетъ считаться и за одиннадцать очковъ.

Десятка считается за 10 очковъ.

Девятка	»	»	9	»
Восьмерка	»	»	8	»
Семерка	»	»	7	»
Шестерка	»	»	6	»
Пятерка	»	»	5	»
Четверка	»	»	4	»
Тройка	»	»	3	»
Двойка	»	»	2	»

Покупаютъ по очереди, начиная отъ сдатчика, т. е. отъ банкмета.

Если кто изъ играющихъ купить и составитъ болѣе двадцати одного очка, тотъ проигрываетъ.

Если случится такъ, что кто-либо изъ понтеровъ или банкметъ закупится, то они считаются квиты между собою, но банкметъ обязанъ уплатить вдвойнѣ тѣмъ остальнымъ понтерамъ, которые не закупились.

Послѣ каждой оконченной игры, т. е. когда всѣ партіи будутъ разыграны, то сдаетъ слѣдующій, сидящій по лѣвую сторону банкмета, потомъ слѣдующій и т. д., пока сдача обойдетъ всѣхъ играющихъ.

ШУЛЕРСКІЕ ПРИЕМЫ ВЪ ВЫШЕПЕРЕЧИСЛЕННЫЯ ИГРЫ.

Всѣ игры, перечисленные нами во второй части книги, даютъ большую свободу шулерамъ для ихъ злоупотребленій. Новыхъ шулерскихъ приемовъ, кромѣ тѣхъ, которые изложены подробно при описаніи игръ въ первой части книги, быть не можетъ. Поэтому игрокамъ необходимо считаться съ тѣми указаніями, которыя сдѣланы выше, дабы не позволять обирать себя навѣрняка. Однако, каждая карточная игра имѣетъ свои спеціальныя правила, въ зависимости отъ

которыхъ шулера примѣняютъ тотъ или иной пріемъ для обыгрыванія партнеровъ.

Необходимо помнить для огражденія себя отъ шулерскихъ продѣлокъ, что основнымъ шулерскимъ пріемомъ почти во всѣ игры является *держка*, подробно описанная нами въ первой части книги, а слѣдовательно и *мѣтка* картъ. Поэтому игрокамъ рекомендуется внимательно изучать карты во время игры и, въ случаѣ появленія подозрительныхъ отмѣтокъ на рубашкѣ или смятыхъ картъ,—требовать новыя карты.

Главныя особенности шулерскихъ пріемовъ во всѣ игры, описанныя во второй части книги, заключаются въ слѣдующемъ:

Безикъ. Для этой игры шулера мѣтятъ слѣдующія карты: тузы, короли, дамы, десятки. Особой мѣткой мѣтятся валеты бубень и дамы пикъ, для составленія безика. Нерѣдко при игрѣ безикъ дѣлается складка, но такъ какъ сдающие чередуются, то складка представляетъ для шулера мало интереса и потому шулера предпочитаютъ держку. Мѣтка картъ дѣлается возможно явственнѣе, чтобы карты, при сдачѣ ихъ пижономъ, были извѣстны шулеру.

Пикетъ. Въ эту игру шулера преимущественно мѣтятъ тузовъ и королей, а также и другія карты, имѣющія значеніе въ игрѣ. Особой мѣткой отмѣчается какая-нибудь одна масть для составленія кварть-мажора. Мѣтка примѣняется также явственная, дабы шулеръ могъ знать, хотя-бы приблизительно, какія карты находятся въ прикупѣ, и въ зависимости отъ этого могъ бы дѣлать удачный сносъ съ рукъ. Отнюдь нельзя позволять сдающему смотрѣть нижнюю карту колоды, т. к. нижняя карта попадаетъ въ прикупъ, а знаніе хотя бы одной карты прикупа представляетъ уже крупный шансъ. Обыкновенно при игрѣ въ пикетъ три карты, долженствующія лечь въ прикупъ для сдающаго,—кладутся на столъ послѣдними. Опытные шулера достигаютъ тасовкой того, что всѣ эти три карты оказываются имъ извѣстными; поэтому при съемкѣ надо обращать вниманіе, не сдѣлана ли *коробочка* и полезно передъ съемкой перетосовывать карты.

Мушка. Громадный шансъ для шулера при игрѣ въ мушку представляетъ знаніе, гдѣ находится тузъ пикъ и козыри. Конечно, при своей сдачѣ, шулеръ даетъ себѣ туза пикъ,

если только случайно онъ не остается въ талонѣ. Для этого шулеръ мѣтитъ туза пикъ, козырную масть, преимущественно пиковую, и старшія карты этой масти. Нерѣдко шулеръ подтасовываетъ крупныхъ козырей въ низъ талона и въ моментъ прикупа сдаетъ ихъ себѣ снизу колоды. При игрѣ въ *рамс* употребляется тотъ же пріемъ, съ той лишь разницей, что мѣтятся всѣ четыре туза, имѣющіе крупное значеніе въ игрѣ.

«66». Въ эту игру большое значеніе имѣютъ *марьяжи*, т. е. короли и дамы. Поэтому короли и дамы всегда мѣтятся шулерами. Также отмѣчается какая нибудь одна масть, которая при сдачѣ шулеромъ явится козырной мастью. Знаніе нижней карты талона представляетъ громадный шансъ, поэтому необходимо слѣдить, дабы сдающій не подсматривалъ нижнюю карту. Игра эта представляетъ большое раздолье для шулеровъ, т. к. въ игрѣ лишь 24 карты и шулеръ, помѣтивъ нѣкоторыя карты, знаетъ съ большой точностью, къ какому разряду принадлежать немѣченныя карты.

Стуколка. Игра эта весьма распространена въ купеческомъ кругу и ведется часто на крупныя деньги. Для шулеровъ игра эта весьма интересна и ихъ искусство въ эту игру доходитъ нерѣдко до геніальности. Кромѣ того, что шулеръ въ стуколку дергаетъ себѣ хорошія карты и знаетъ козырную масть,—онъ всякими способами разжигаетъ азартъ у партнеровъ и нерѣдко самъ ремизится, чтобы повысить игру и затѣмъ снять крупный ремизъ. Въ эту игру примѣняется исключительно держка и предпочитается шулерами стуколка съ *гольцомъ*, какъ наиболѣе азартная изъ всѣхъ видовъ стуколки.

Экарте французское. Въ эту игру играютъ во многихъ провинціальныхъ клубахъ. Конечно, держка во французское экарте преобладаетъ надъ всѣми другими шансовыми шулерскими пріемами. Допущеніе мазы при этой игрѣ даетъ возможность шулерамъ *сплавлять* пижоновъ-мазчиковъ; для этого шулеръ нерѣдко искусственно проигрываетъ партію, дабы дать своему помощнику возможность получить крупную мазу съ пижона. Игра экарте весьма опасна съ незнакомымъ игрокомъ. Шулера преимущественно мѣтятъ королей и играютъ на держку.

Польскій банчокъ относится къ сильно азартнымъ играмъ;

въ эту игру не играютъ въ клубахъ. Помимо держки, которая наиболѣе удобна для шулеровъ, въ польскій банчокъ существуетъ складка или баламутъ, при чемъ банкометъ бьетъ *есть* карты безъ исключенія, отъ первой до послѣдней; система складки весьма проста. Шулеръ подбираетъ колоду по четыре карты: пики, трефы, бубны и черви (или въ иномъ порядкѣ). Порядокъ мастей сохраняется однороднымъ для всей колоды. При такой складкѣ допускается вполнѣ правильная съемка. Сколько бы человѣкъ въ игрѣ не участвовало, постоянно окажется, что играющій получить три карты трехъ различныхъ мастей, а банкометъ откроетъ козыремъ четвертую масть.

«21». Игра эта поддается исключительно держкѣ, при чемъ опытный шулеръ разжигаетъ азартъ игроковъ, давая имъ хорошіе очки и позволяя увеличивать ставки во время игры.

НОВѢЙШІЕ ШУЛЕРСКІЕ ПРИЕМЫ, ПРИМѢНЯЕМЫЕ ВЪ ЗАГРАНИЧНЫХЪ КЛУБАХЪ.

Франція и Америка конкурируютъ между собою въ снабженіи всего свѣта шулерами. Англія занимаетъ первое мѣсто по числу подобныхъ «грабителей», нашедшихъ въ ней пріютъ, благодаря тому, что въ этой странѣ они находятъ широкое поле дѣятельности въ обществѣ богатой золотой молодежи, которой здѣсь больше, нежели гдѣ либо. Въ прежнія времена Венеція была крупнымъ центромъ шулерствующей братіи, но въ наше время Парижъ, Лондонъ и Нью-Йоркъ представляютъ главную арену дѣятельности этихъ «дѣльцовъ»; что касается Монте-Карло—этого крупнѣйшаго въ мірѣ игорнаго ада,—а также и другихъ игорныхъ пріютовъ на материкѣ, то въ игорный сезонъ они обязательно посѣщаются профессиональными шулерами. Это не относится, однако, къ официальнымъ игорнымъ домамъ, которые всѣ извлекаютъ большой доходъ и не прибѣгая къ ухищреніямъ карточного стола.

Люди, поддающіеся обману, находятся среди всякаго общества. Тяжущіеся, выигравшіе большой процессъ, служащіе, ищущіе увеселеній на средства своихъ патроновъ, и деревенскіе простаки, пріѣзжающіе въ первый разъ

въ столицу, — всѣ попадаютъ въ руки шулеровъ и отмѣчаются ими. Много разныхъ исторій рассказывается о шулерахъ и объ овцахъ, которыхъ они стригутъ дома и заграницей.

Очень часто заграничные шулера работаютъ съ помощью различныхъ механическихъ приспособленій, для изобрѣтенія которыхъ требуется не мало техническихъ знаній. Въ музеѣ Лондонской сыскной полиціи (Scotland Yard) имѣется большая коллекція, свидѣтельствующая объ ухищреніяхъ шулеровъ. Рисунки, иллюстрирующие эту главу, являются снимками съ нѣкоторыхъ приспособленій, хранящихся въ этомъ музеѣ.

Картохранители, — однѣ изъ самыхъ распространенныхъ шулерскихъ машинъ и служатъ для втягиванія или выбрасыванія картъ по желанію шулера. Они имѣютъ различный видъ. Иногда — это простое приспособленіе къ рукаву съ помощью пружины, а иногда машина находится въ жилетномъ карманѣ и ея устройство обнаруживаетъ большое остроуміе изобрѣтателя. Есть механизмъ, подъ названіемъ «лѣстница Іакова», являющійся прообразомъ всѣхъ послѣдующихъ рукавныхъ картохранителей. Есть еще остроумное изобрѣтеніе подъ названіемъ «Машина сюртучная и жилетная» (см. рис. 33). Но самымъ образцовымъ изъ картохранителей является аппаратъ, изобрѣтенный американскимъ шулеромъ по имени Кепплингеръ. Благодаря этому механизму, карты выбрасываются и втягиваются въ рукавъ простымъ движеніемъ колѣнъ. Этотъ геній «оперироваль» главнымъ образомъ въ Санъ-Франциско, гдѣ онъ долгое время сбиваль съ толку цѣлую шайку опытныхъ собратьевъ, которыхъ онъ систематически обираль. Наконецъ, ихъ терпѣніе истощилось и они, связавъ его и закрывъ ему ротъ, стали его обыскивать, причемъ нашли на немъ наиболѣе остроумное изобрѣтеніе, до какого когда либо дошелъ умъ человѣческой. Кепплинговскій «картохранитель» существуетъ до настоящаго времени (см. рис. 34).

Рефлекторы или отражатели въ исторіи шулеровъ извѣстны очень давно. Много лѣтъ тому назадъ наиболѣе часто употребляемый уловкой шулеровъ высшаго общества служила табакерка, украшенная медальоннымъ портретомъ. Когда шулеръ бралъ понюшку, то нажималь тайную пружину причемъ портретъ замѣнялся вогнутымъ зеркаломъ, давая такимъ образомъ шулеру миниатюрное изображеніе каждой

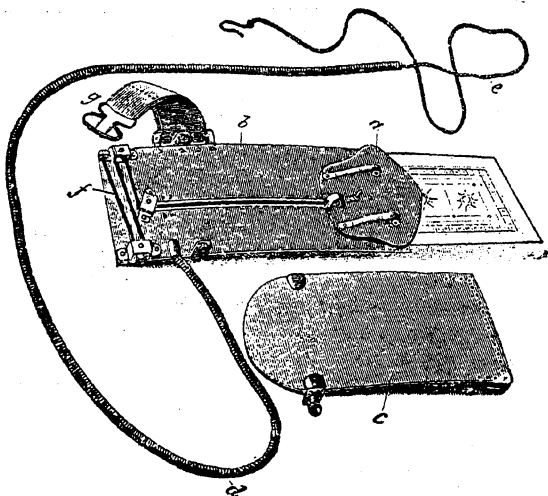


Рис. 33.

Сюртучная или жилетная машинка. При взгляде на рисунок видимъ, что подъ лит. *a* представлена подвижная дощечка, движущаяся свободно вдоль основной пластинки *b*. Она удерживается въ своемъ положеніи и направляется посредствомъ приспособленій, проходящихъ въ разрывъ нижней пластинки. Дощечка состоитъ изъ двухъ тонкихъ металлическихъ пластинокъ, между которыми удерживается карта, какъ это изображено на рисункѣ, скрытая крышкой *c*, движущейся при употребленіи ея на петляхъ, вдѣланныхъ въ нижнюю основную пластинку. Одинъ край основной пластинки и край крышки въ концѣ, противоположномъ отъ петель, проткнуты цѣлымъ рядомъ маленькихъ дырочекъ, сквозь которыя аппаратъ пришивается къ распоротымъ швамъ внутренней части платья. Къ верхней части дощечки пригнаны тонкія полоски въ видѣ затяжныхъ ремешковъ. При употребленіи онѣ покрыты сукномъ, чтобы заглушить звукъ при соприкосновеніи ихъ съ крышкой. Когда дощечка выдвигается впередъ, то эти выступающія полоски, надавливая на крышку, отодвигаютъ ее отъ нижней пластинки. Это движеніе разъединяетъ края шва, — которымъ эти части аппарата, каждый въ отдѣльности, пришиты, — и такимъ образомъ, образуется отверстіе для входа или выхода дощечки вмѣстѣ съ картами, которыя въ ней находятся. Обратнымъ движеніемъ отверстіе закрывается, и ничего не обнаруживается. Литера *d* изображаетъ гибкую трубочку изъ плотно свернутой проволоки, прикрѣпленную однимъ концомъ къ нижней пластинкѣ и направляющую движеніе дощечки взадъ и впередъ. Литера *e* изображаетъ шнурокъ, продѣтый сквозь трубочку,

одинъ конецъ котораго прикрѣпленъ къ дощечкѣ такимъ образомъ, что, когда шнурокъ потянуть, то дощечка принимаетъ то положеніе, которое изображено на рисункѣ. Къ другому концу шнура прикрѣпленъ крючекъ для того, чтобы зацѣпить его за ушко задней части сапога игрока. Литера *f* изображаетъ кусокъ резинки, предназначенной для отодвиганія дощечки въ ея нормальное положеніе внутри аппарата, а литера *g*, какъ это видно есть пряжка, прикрѣпляемая къ жилету или куртку шулера.

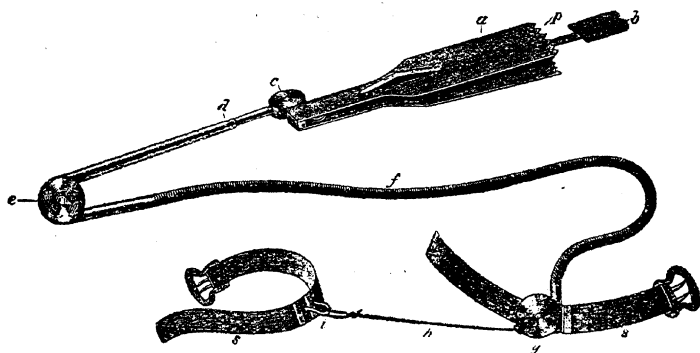


Рис. 34.

КАРТОХРАНИТЕЛЬ КЕППЛИНГЕРА.

Литеры *a* и *e* имѣютъ то-же значеніе, что и при курточной машинѣ, но длина и сфера движенія больше. *p*—обозначаетъ машину, требующую отъ игрока ношенія двойныхъ рукавовъ рубашки и фальшиваго обшлага. Основная пластинка не проткнута дырочками, а имѣетъ зубчатые края; *c*—блокъ, вокругъ котораго обмотанъ шнуръ, двигающій дощечку; отъ локтя шнуръ проходитъ черезъ трубку *d*; сдвигающееся устройство трубки приспособляетъ ее къ различной длинѣ рукъ у разныхъ игроковъ; *e*—второй общій блокъ, который прикрѣпляется къ плечу; *f*—мѣсто, откуда начинается гибкая трубка изъ спиральной проволоки, которая позволяетъ трубкѣ приспособляться ко всякому движенію игрока; *g*—третій блокъ, прикрѣпляющій машину къ ногѣ посредствомъ перепончатой подвязки. Литеры *h* и *i* представляютъ шнуръ, который продѣвается у блока черезъ шовъ и протягивается къ другому колѣну, гдѣ выступаетъ крючекъ *i*, за который и зацѣпляется петля шнура. Посредствомъ пружинныхъ щипчиковъ, вшитыхъ въ шовъ брюкъ, игрокъ приводитъ въ движеніе соединительный шнуръ, находящійся между его колѣнами, и бросаетъ или подбираетъ карты по своему желанію.

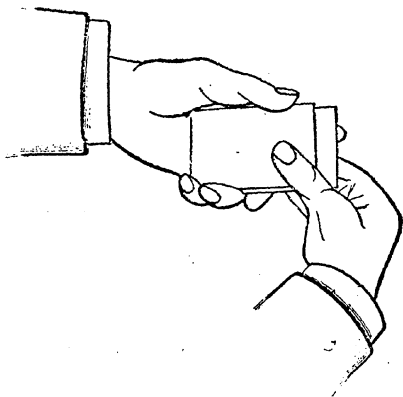


Рис. 35.

Раздача картъ снизу колоды.

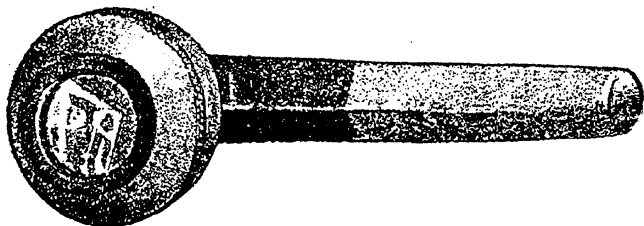


Рис. 36.

ОТРАЖАТЕЛЬ
въ курительной трубкѣ. Карта отражается въ трубкѣ на
расстояніи 6 дюймовъ.

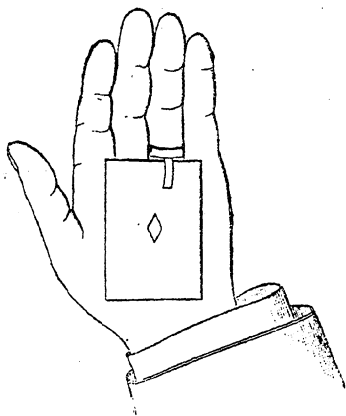


Рис. 37.

КОЛЬЦО КАРТОХРАНИТЕЛЬ.

Обыкновенная часовая пружина, въ обшлагѣ рукава; а указываетъ, какъ прячутся желаемыя карты.

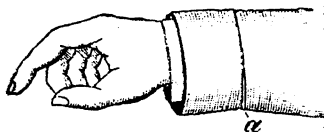


Рис. 38.

КАРМАНЪ

какъ прячутся желаемыя карты.

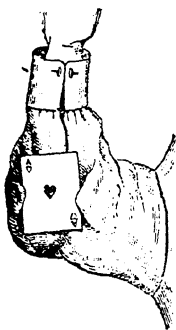


Рис. 39.

Карта удерживается рукой подъ сгибомъ локтя съ помощью внутренняго приспособленія, указаннаго на рисункѣ 40.

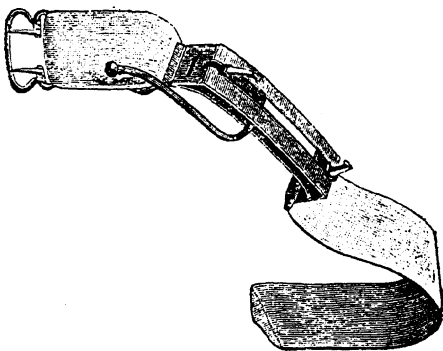


Рис. 40.

РУКАВНЫЙ КАРТОХРАНИТЕЛЬ.

Надѣвается на руку подъ рубашку; подвижные зубы быстро схватываютъ или выпускаютъ карту, смотря по желанію.

сдаваемой имъ карты. Извѣстна интересная исторія объ одномъ французскомъ полковникѣ въ отставкѣ, имѣвшемъ очень красивую табакерку съ портретомъ знаменитой красавицы-танцовщицы на крышкѣ ея. Во время второй Имперіи онъ посѣщалъ карточные вечера одной очень извѣстной баронессы въ Парижѣ, но относился къ картамъ, видимо, настолько равнодушно, что никто не могъ имѣть противъ него какихъ либо подозрѣній. Тѣмъ не менѣе, въ тѣ разы, когда онъ игралъ, онъ всегда выигрывалъ. Но, однажды, одинъ изъ гостей, заподозрившій почему-то эту табакерку, воспользовался случаемъ, когда полковникъ глядѣлъ въ другую сторону, и прикоснулся къ его боковому карману, гдѣ оказался несомнѣнный дубликатъ табакерки.

Трубки и даже зубочистки также употреблялись въ дѣло для помѣщенія туда «отражателей», точно также и «столы-отражатели» сослужили свою службу. «Мѣшокъ»—еще изобрѣтеніе шулеровъ для прятанія лишнихъ картъ. Ящикъ для игры «Фаро» въ рукахъ опытнаго игрока—настоящее чудо остроумія и примѣняется для самыхъ различныхъ цѣлей, между прочимъ, давая возможность имѣть двѣ карты, слипшіяся посредствомъ полированной бумаги, въ одну. Въ этой игрѣ,—которую можно назвать національной игрой Америки,—есть сто и одна другихъ невинныхъ маленькихъ ухищреній, точно такъ-же, какъ и въ рулеткѣ и баккара, описаніе которыхъ потребовало бы длинныхъ статей.

XVIII. СУЕВѢРНАЯ ТАБЛИЦА СЧАСТЛИВЫХЪ ДНЕЙ ДЛЯ ИГРЫ.

Родившимся въ Январь:

Январь 3, 18, 20, 26.
Февраль 2, 3, 6, 10, 16.
Мартъ 4, 6, 25, 28, 30.
Апрѣль 7, 8, 10, 29.
Май 13, 18, 22, 24, 31.
Іюнь 12, 19, 21, 24.

Іюль 8, 15, 23, 25, 31.
Августъ 2, 13, 17, 26, 28.
Сентябрь 10, 19, 21, 22, 29.
Октябрь 1, 13, 14, 16, 17, 23.
Ноябрь 5, 10, 20, 21, 26.
Декабрь 7, 14, 25.

Родившимся въ Февраль:

Январь 1, 4, 17, 21, 25.
Февраль 8, 18, 23, 28.
Мартъ 4, 15, 21, 27.
Апрѣль 5, 8, 17, 26, 29.
Май 6, 12, 15, 21, 23, 29.
Іюнь 3, 4, 17, 20, 25.

Іюль 8, 19, 24, 25, 31.
Августъ 2, 17, 24, 27, 31.
Сентябрь 10, 16, 23, 28.
Октябрь 11, 15, 22, 25, 30.
Ноябрь 14, 19, 22, 26.
Декабрь 6, 12, 17, 29.

Родившимся въ Мартъ:

Январь 1, 4, 6, 10, 15, 19, 23.
Февраль 2, 3, 7, 20, 22.
Мартъ 3, 5, 11, 13, 16, 21.
Апрѣль 3, 15, 25, 26, 27, 28.
Май 1, 4, 10, 11, 12, 20, 30.
Іюнь 1, 2, 3, 6, 16, 20, 30.

Іюль 1, 3, 6, 7, 30.
Августъ 2, 5, 10, 17, 29, 31.
Сентябрь 5, 12, 13, 18, 30.
Октябрь 1, 2, 3, 10, 20, 30.
Ноябрь 10, 11, 15, 20, 30.
Декабрь 5, 8, 15, 16, 21, 29.

Родившимся въ Апрѣль:

Январь 1, 6, 14, 23, 30, 31.
Февраль 7, 8, 9, 24, 25.
Мартъ 1, 6, 9, 16, 17, 31.
Апрѣль 2, 3, 5, 11, 12, 16, 21.
Май 1, 16, 17, 18, 19, 20.
Іюнь 13, 14, 23, 28.

Іюль 5, 8, 21, 22, 30.
Августъ 5, 8, 9, 22, 23, 28.
Сентябрь 13, 15, 16, 19.
Октябрь 2, 5, 8, 20, 25, 26.
Ноябрь 1, 7, 9, 10, 11, 17, 18.
Декабрь 13, 14, 18.

Родившимся въ Маѣ:

Январь 3, 7, 8, 19, 22, 29.	Августъ 1, 4, 9, 10, 11, 24, 29.
Февраль 1, 2, 6, 10, 13, 19.	Сентябрь 4, 9, 18, 19, 23, 28.
Мартъ 2, 6, 12, 17, 23.	Октябрь 1, 6, 9, 10, 14, 20, 29, 30.
Апрѣль 2, 10, 12, 17, 22, 25.	Ноябрь 1, 8, 10, 18, 19, 27.
Май 1, 7, 9, 10, 18, 27.	Декабрь 1, 3, 10, 11, 15, 19, 29.
Іюнь 5, 7, 18, 19, 23, 28.	
Іюль 4, 5, 9, 18, 19, 24, 30.	

Родившимся въ Іюнѣ:

Январь 1, 4, 9, 16.	Іюль 1, 8, 11, 19, 27, 28.
Февраль 2, 12, 14, 22, 24, 26.	Августъ 1, 2, 8, 19, 27, 28.
Мартъ 4, 6, 8, 19, 23, 29.	Сентябрь 1, 2, 4, 7, 20, 24.
Апрѣль 1, 5, 10, 15, 20, 30.	Октябрь 2, 7, 9, 10, 20, 28.
Май 2, 4, 10, 12, 19, 29.	Ноябрь 9, 10, 16, 20, 21, 26.
Іюнь 1, 10, 12, 15, 21, 25.	Декабрь 1, 6, 12, 18, 19, 25.

Родившимся въ Іюлѣ:

Январь 1, 15, 16, 22, 29, 30.	Іюль 6, 11, 13, 20, 28, 30.
Февраль 1, 2, 8, 16, 27.	Августъ 2, 5, 7, 15, 19, 25, 31.
Мартъ 1, 5, 9, 15, 21, 28.	Сентябрь 3, 4, 6, 16, 26.
Апрѣль 5, 11, 19, 24, 25, 27.	Октябрь 1, 3, 8, 17, 20, 27.
Май 4, 8, 9, 15, 18, 24, 31.	Ноябрь 4, 6, 14, 18, 23, 28.
Іюнь 1, 6, 18, 19, 27, 29.	Декабрь 2, 4, 12, 14, 20, 31.

Родившимся въ Августѣ:

Январь 2, 10, 13, 17, 18, 28, 30.	Іюль 7, 19, 21, 22, 25, 26.
Февраль 1, 2, 7, 17, 20, 23.	Августъ 1, 14, 17, 25, 27, 31.
Мартъ 1, 6, 11, 14, 18, 23, 26, 31.	Сентябрь 5, 13, 14, 22, 26, 27, 31.
Апрѣль 3, 8, 15, 24, 26, 28.	Октябрь 1, 9, 10, 21, 24, 27, 31.
Май 3, 7, 8, 24, 25, 27, 30.	Ноябрь 4, 5, 8, 10, 16, 21, 25.
Іюнь 2, 9, 17, 20, 24, 30.	Декабрь 3, 6, 14, 29.

Родившимся въ Сентябрь:

Январь 4, 11, 19, 21, 23.	Августъ 1, 6, 11, 14, 20, 24, 27.
Февраль 1, 3, 16, 22, 28.	Сентябрь 2, 9, 14, 16, 28, 29.
Мартъ 1, 2, 12, 17, 27, 31.	Октябрь 4, 6, 8, 10, 20, 27, 30.
Апрѣль 1, 5, 19, 21, 24, 27, 30.	Ноябрь 2, 10, 14, 15, 21, 23.
Май 3, 7, 15, 18, 28.	Декабрь 1, 4, 5, 16, 19, 26, 28, 29.
Іюнь 1, 6, 23, 24, 30.	
Іюль 4, 8, 16, 27, 30.	

Родившимся въ Октябрь:

Январь 2, 16, 8, 9, 13, 18, 19, 22, 28.	Іюнь 9, 18, 22, 23, 27.
Февраль 2, 4, 11, 12, 14, 19, 21.	Іюль 13, 19, 21, 22, 27, 28.
Мартъ 1, 3, 6, 13, 24, 30, 31.	Августъ 4, 5, 10, 25, 28.
Апрѣль 8, 19, 22, 25, 27.	Сентябрь 8, 13, 16, 19, 22, 30.
Май 5, 16, 23, 24, 31.	Октябрь 1, 3, 5, 8, 18, 22, 23.
	Ноябрь 10, 20, 25, 26, 28.
	Декабрь 4, 13, 16, 17, 29.

Родившимся въ Ноябрь:

Январь 1, 7, 11, 16, 24, 29, 30.	Іюль 4, 13, 16, 20, 24, 27, 31.
Февраль 3, 12, 15, 20, 27.	Августъ 1, 3, 14, 15, 26, 29.
Мартъ 2, 5, 8, 18, 19, 23, 27.	Сентябрь 2, 16, 22, 25, 26, 28.
Апрѣль 4, 7, 17, 20, 25, 29.	Октябрь 8, 11, 19, 20, 24, 31.
Май 1, 3, 8, 18, 23, 25, 31.	Ноябрь 7, 9, 13, 18, 28.
Іюнь 3, 4, 6, 15, 21, 28, 29.	Декабрь 1, 3, 13, 21, 27, 31.

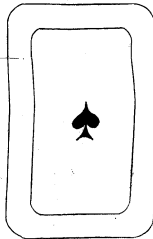
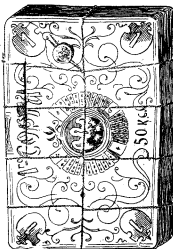
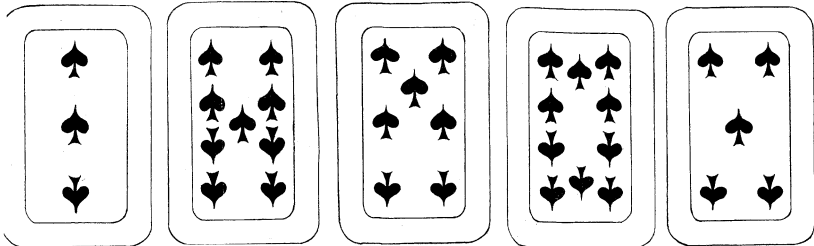
Родившимся въ Декабрь:

Январь 11, 21, 23, 22, 30.	Іюль 1, 2, 5, 6, 26, 28.
Февраль 2, 7, 10, 24, 26.	Августъ 2, 9, 24, 25, 29, 30.
Мартъ 1, 2, 4, 17, 20, 21.	Сентябрь 6, 13, 19, 22, 30.
Апрѣль 6, 7, 18, 27, 30.	Октябрь 9, 15, 21, 26, 26, 28.
Май 15, 16, 21, 22, 24, 27, 31.	Ноябрь 10, 16, 22, 24, 31.
Іюнь 12, 18, 20, 22, 27.	Декабрь 12, 14, 15, 21, 22.



2005347192

Неуязвимыя антишулерскія карты.



Неуязвимыя антишулерскія карты

въ которыхъ шулеры исполнителю не могутъ применить своего шулерскаго приема, а именно: а) «Корбочки» въ виду толщины бумаги; б) угловой и боковой держки, въ виду закрученныхъ угловъ картъ; в) «накладки» и «сѣнки» въ виду формата картъ, не позволяющаго скрыто въ ладони руки; г) «ложки» въ виду отдаленности рисунка фигуръ и очкоу отъ бортовъ картъ; д) тѣнь въ приемахъ въ шпиль въ виду широкаго бортова картъ; е) итки картъ во время игры, въ виду толщины бумаги картъ; ж) заправки картъ до игры для шулерскихъ приемовъ, въ виду предохранительной сѣтки; и з) вообще никакихъ-либо знаковъ на рубашкѣ въ виду отсутствія крапа и одноцвѣтности и глянца рубашки игральныхъ картъ новаго образца.

